SUPER GAME POWER

170 DICAS

Nº 20 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

GAMEPRO DIRETO DOS USA

EARTHWORM JIM II
MINHOCA ANIMALIZA MEGA

YOSHI'S ISLAND
SNES DELIRA COM MARIO

TODOS OS GOLPES DE PRIMAL RAGE

3 D NO VIRTUAL BOY:
GALACTIC PINBALL
MARIO DREAM TENNIS

ESPORTES RADICAIS NO PLAYSTATION COM *EXTREME GAMES*

PANCADARIA:
VIRTUA FIGHTER PARA 32 X

ISSN 0104-611X

00020

9 770104 611006

DETONADOS: PULSTAR (NEO GEO) SHINOBI (SATURN)

SONY PLAYSTATION

PRONTA ENTREGA

GARANTIA TOTAL COM NOTA FISCAL

VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

Brinquedos Laura

23 ANOS NO MERCADO

Fotos: Pedro Garcia

NEO GEO CD

The Future Is Now
SNK

PANASONIC 3DO

Brinquedos Laura

ESTAMOS NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO. VÁ TESTAR SEU EQUIPAMENTO NA LOJA.
SHOPPING MORUMBI:- TELS. (011) 531-7293 / 55-61-0973 / 531-6943 / 535-5261
SHOP. PAULISTA: TELS. (011) 289-1058 / 251-2818 CENTER NORTE: TELS. (011) 267-0180 / 950-4580

SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

Batman Forever	33
Earthworm Jim 2	28
Monopoly	32
Primal Rage	46
Vectorman	30

SNES

Bust a Move	26
Castlevania Drácula X	74
Demolition Man	25
Gun Hazard	13
Primal Rage	46
Super Mario Bros RPG	12
Swat Cats	27
The Mask	24
Yoshi's Island	22

SEGA CD

Final Fight CD	72

32X

Virtua Fighter	34

3DO

Maximum Surge	16
Space Hulk	37

SATURN

Clockwork Knight 2	40
Race Drivin	50
Rise of Robots	17
Shinobi Legions	62
Street Fighter Zero	18

PLAYSTATION

Extreme Games	51
Ground Stroke	50
Horned Owl	19
Namco Museum volume 1	13
Night Striker	38
Power Serve 3D Tennis	17
Ridge Racer Revolution	14
Rise of Robots	17
Sentient	17
Snatcher	18
Street Fighter Real Battle on Film	39
Street Fighter Zero	18
Toshinden 2	19

JAGUAR

Blue Lightning	36
Flip Out	36

ARCADE

Fighting Vipers	14
Marvel Super Heroes	42
Soul Edge	14
Sky Target	14

PORTÁTEIS

Chicago Syndicate (GG)	36
Power Drive Rally (GG)	36
Galatic Pinball (VB)	44
Mario's Dream Tennis (VB)	44

NEO GEO

Pulstar	58

Ilustração de Capa: *ROKO*

DETONADOS

TIRO NAS ESTRELAS

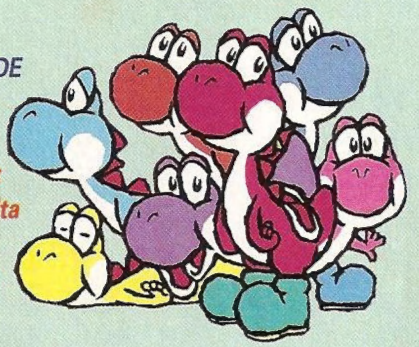
Veja como encher de balas todos os mestres de Pulstar, do Neo Geo (pág. 58)

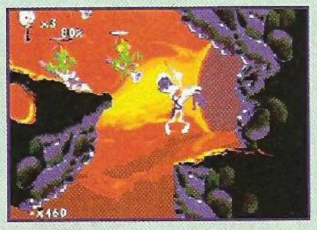
PANCADAS DO ALÉM

Economize sua energia e veja como chegar até o final de Shinobi, o rei da pancadaria no Saturn (pág. 62)

A VOLTA DE MARIO

O personagem da Nintendo faz 10 anos e volta com Yoshi's Island (pág. 22)





MINHOCA NO MEGA

Earthworm Jim sai atrás de sua namorada, que foi sequestrada (pág. 28)

Sumário

SUPERGP DICAS 52
Um show de manhas para os novos consoles, Mega e SNes

CIRCUITO ABERTO 10
O acordo entre as gigantes japonesas Sega e SNK

COMPUTER ZONE 66
Bote a cabeça pra funcionar e faça um prédio com Sim Tower

PRÉ-ESTRÉIA 12
A Nintendo e a Square preparam Super Mario RPG

SUPERGP EXPRESS 70
Quem diria, o Lanterna Verde virou vilão!

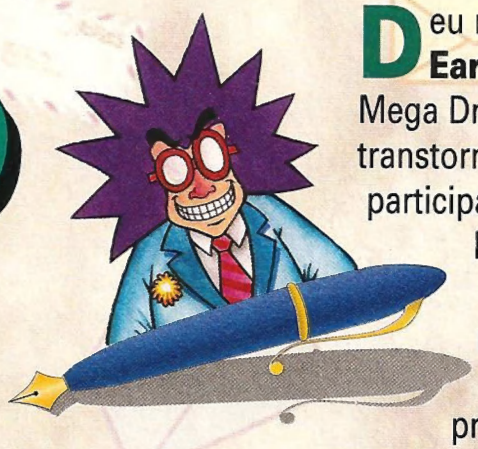
GOLPE FINAL 46
Muita porrada no Mega e no SNes com Primal Rage

FLASHBACK 72
Voltamos no tempo para mostrar Final Fight CD

ESPORTE TOTAL 50
Extreme Games: um jogo radical que tem até skate

FINAL STAGE 74
Até a última gota de sangue: Castlevania Dracula X

SUPER GP CARTAS



Deu minhoca na cabeça dessa vez, galera. **Earthworm Jim 2** é um lançamento 10 para Mega Drive e foi pra capa. Mas seríamos loucos & transtornados & debilóides mesmo é se a gente não participasse da homenagem aos 10 anos de Mario Bros, que é uma espécie de patrono (nessa eu arrasei, he-he!) do videogame. Por isso, na capa de ***SGP*** está também o excelente **Yoshi's Island**. O encanador Mario se prepara também para estrear no gênero RPG. Veja em Pré-estréia e delicie-se! Pra quem gosta de porrada, Golpe Final traz 4 páginas de **Primal Rage**, jogo que leva essa história de animal a sério. Detonado mostra que é uma seção que manja de nova geração e arrebenta 2 jogos para CD - o visual emocionante de **Pulstar**, do Neo Geo, e as artes marciais de **Shinobi** (Saturn) para os fãs de Rickie Gracie. Entre os portáteis, o destaque é o estreante Virtual Boy, que comparece com **Mario Tennis** e **Galactic Pinball**. Quem tem um PCzinho vai delirar com **SimTower**. Além disso, **Ecco The Dolphin**, **Comix Zone** e até **Sonic** preparam-se para invadir os monitores de micros equipados com o Windows 95. A moçada que curte quadrinhos não vai ter do que se queixar: falamos de Lanterna Verde, que vira vilão, e do encontro de Batman e do Justiceiro. E uma correção: **Virtua Fighter** para 32X, que estava prometido para a edição passada e ficou de fora por problemas editoriais, sai só agora, com as minhas desculpas. É isso, galera.

O Chefe

CARTA do MÊS

Tudo bem? É claro, né, depois de terem criado a melhor revista do Sistema Solar, não tem dia ruim. Prazer Baby Betinho, Marcelo Kamikaze, Lord Mathias e, é claro, Marjorie Bros. Esta é a primeira, mas não a última carta que escrevo para aí. Aí galera, eu fiz um Rap da ***SGP***. Sentem-se, pois o Rap é maneiro e acho que mereço pelo menos a Carta do Mês. Aí vai:

Eu só quero é ser feliz,
*A **SGP**, melhor revista do país,*
E as outras, sai pra lá!
Nenhuma concorrente vai tomar o seu lugar!

Olha o baby carrancudo
O fortão da galerinha,
Quem quiser brigar com ele
Vai levar um na carinha!
(refrão)

Vem aí o Kamikaze,
Amigão de todo mês,
com o "ocrinho" é amizade
RPG com ele não tem vez!
(refrão)

A gatona Marjorie
Vem aí pra agitar!
A loirinha mata o homem
Tá aqui pra arrasar!
(refrão)

Olha o Lord o negrinho
O Dee Jay da garotada
O rapaz é malandrinho
Tem barulho na parada!

Eu só quero é ser feliz
O chefe cabeludo mais sacana do país
Mas com ele eu vou parar
Fez SGP e chega de blá, blá, blá!

Falô galera, os autores do Rap estão no desenho abaixo!

Renato Cordeiro
Pedregulho, SP

CHEFE: ***ok, você venceu! Ouvindo os pedidos insistentes da redação, principalmente da Marjorie, que acha tudo uma gracinha, resolvi dar lugar de destaque ao seu Rap. Embora não me ache nada sacana...***

MARCELO KAMIKAZE

O cérebro pensante da revista resolveu atacar de arquiteto e engenheiro. O japa deixou de lado o joystick e lançou mão de um mouse para construir seu pequeno prédio em **Sim Tower**. Ainda assim deu tempo de conferir **Pulstar** e continuar mandando nos jogos de RPG. Coisa pra fera!

RECOMENDADOS

CHRONO TRIGGER
ARC THE LAD
SIM TOWER
PULSTAR

LORD MATHIAS

O figura demorou uma semana para decorar o Rap da ***SGP***, mas, quando decorou, a redação ficou de ouvido inchado, de tanto que o cara cantou. Como a vida não é só cantoria, o cara mandou ver **Wing Commander 3** e passou uns dias no ar atirando que nem louco. Espaço para os esportes com **Extreme Games**.

RECOMENDADOS

VECTORMAN
RAYMAN
WING COMMANDER 3
EXTREME GAMES

BABY BETINHO

Baby este mês só quis saber da Idade da Pedra. O mocinho disse que agora só dá porrada em dinossauro. Mas como ninguém é de ferro (apesar de todos os músculos) e o cara não é lá essas coisas de promessa, ele atacou de **MK 3**, jogo que rendeu um cineminha e umas pipocas também.

RECOMENDADOS

PRIMAL RAGE
MORTAL KOMBAT 3
KILLER INSTINCT
VIRTUA FIGHTER REMIX

MARJORIE BROS

A mocinha passou uns dias emocionada com **Super Mario World 2 Yoshi's Island**. Marjorie achou uma gracinha (grande novidade!) o bebê Mario sendo carregado pelo dinossauro Yoshi. Depois de enxugar as lágrimas, a nossa Marjô pisou fundo no acelerador e arrepiou em **Indy 500**.

RECOMENDADOS

YOSHI'S ISLAND
EARTHWORM JIM 2
INDY 500
PANZER DRAGOON

POUCAS & BOAS

Estamos revoltados com o sistema adotado pelo Playland do Shopping Center Norte. Os preços subiram abusivamente por causa de um cartão que se compra zerado, tendo que gastar uma grana com depósitos. Esperamos que este sistema nunca dê certo, senão nunca mais entramos num fliperama e vamos passar o dia debulhando o Neo CD.

Os Ninjas da Zona Norte
São Paulo, SP

BB: entramos em contato com o pessoal do Playland e, segundo o encarregado, Ricardo Góes, os preços não subiram. Antes você comprava três fichas de R$ 1,00. Agora o valor das três é descontado de uma só vez no cartão. De acordo com Góes, isso assusta. O recado está dado.

Começo esta carta dizendo que ***SGP*** é simplesmente... animal! As matérias são ótimas, séculos à frente da concorrência. Méritos ao Chefe, que coordena com tanta democracia e punho firme o pessoal. Um abração para todos e um beijão para Marjô.

Leandro da Costa
Alegrete, RS

CHEFE: finalmente um leitor sábio e sensível para perceber todo o meu lado democrático. Você vai longe, garoto!

AKIRA E AGORA

Minha tarefa é falar dos erros de nossa revista e das outras, corrigir, ser um advogado do leitor. Vou fazer um berreiro federal. A Dulcenea Felix Guimarães, de São Lourenço, MG, resolveu comprar um computador com kit multimídia e uma filmadora Sony por reembolso postal da empresa Thunder Import. No dia 29/06 ela depositou R$ 2.357,00 na conta do vendedor José Luiz Sabbadini, "como é costume da loja". Você recebeu as compras? Nem ela, até o fechamento desta edição. Tentamos ajudar a resolver o problema, mas o senhor Émerson, da Thunder, disse que o negócio não era com ele. E com quem é? Quem responde pela empresa? A Dulcenea quer a grana de volta, com razão. Vamos resolver o problema e deixar de conversa fiada? Senão quem leva a culpa é o pessoal que vive de vendas por reembolso, um negócio muito sério.

SUPER GP CARTAS

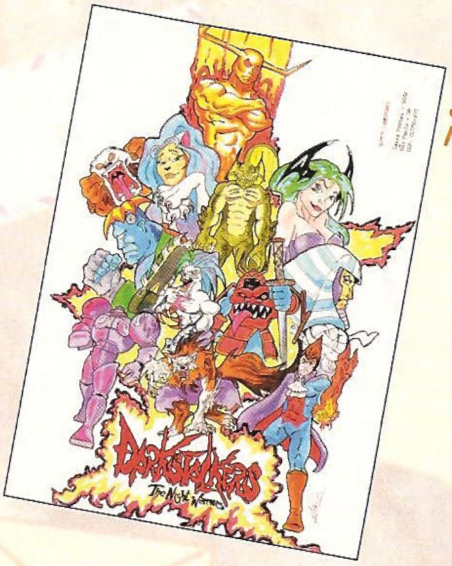
ARTE NO ENVELOPE

A dupla Donkey e Diddy Kong ajudou o paulista Bruno Hamzagic a levar a parada este mês. Ele fica com o par de controles Turbo Pad, para SNes e Superfamicom, para proteger todas as bananas da sua selva favorita

PREMIADO

Bruno Hamzagic de Carvalho, de Taboão da Serra, SP, criou a verdadeira República das Bananas, habitada pela família Kong. Levou a taça do mês!

Cheio de gibi e cinema na cabeça, Cláudio Juliano Prates, de Montes Claros, MG (o ganhador do mês passado), arrasa com o juiz Dredd



O Marcos Miranda, de São Paulo, SP, iluminou os caminhos dos Night Warriors de DarkStalkers

O Rogério Rodrigues, de Paranaguá, PR, arranjou um jeito original de se enfiar no meio da galeria dos seus ídolos

Parece que o Goro não gostou muito da calça florida do Chefe e botou alguns braços pra funcionar. Desenho do José Carlos de Oliveira, Itaíba, PE

O carioca Diogo Guimarães Brandão (Rio de Janeiro, RJ), botou uma Asa Sangrenta no Morro de Santa Teresa, no ano de 2099...

Olha Itaíba, PE, de novo aí, gente! Agora é o Alexandre Pacheco da Silva, que botou os samurais à beira-mar

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

PARA QUEM
TEM ENERGIA
NÃO TEM
GAME OVER.
JWT
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
COM 7 VITAM

SUPER GP CARTAS

INCOMPATIBILIDADE DE GÊNIOS

Por **Bill Games**

Jogadoras e jogadores, os cobiçados Saturn e PStation chegam aos States incompatíveis com seus irmãos japoneses. Why?!?! Os fabricantes dizem que esse é um modo de controlar o mercado. Daria para calcular melhor as vendas em cada país e bolar estratégias específicas para cada um. No papel é bonito e até tem lógica. Mas não é bem assim. Com pequenas mudanças, os dois consoles rodam games dos dois países. No Saturn é só colocar uma chave, muitas assistências técnicas do Brasil já oferecem o serviço. No PStation é mais complicado. Primeiro é preciso "enganar" o aparelho para que ele pareça fechado. Os leitores mais ligados vão notar um pino que aciona um botão na parte interna da tampa. É só colocar algo no botão para ele permanecer sempre abaixado. O truque é pôr um jogo japonês, esperar o logo da Sony na tela e trocá-lo por um americano. É desaconselhável. O feixe de luz do CD pode causar lesões aos olhos. Continuem enxergando longe e esperem alguém inventar outra chave. Volto à pergunta anterior. Why?!?! Isso de dificultar o acesso é totalmente incompatível com nossa sede por jogos. Concluindo: os fabricantes precisam realmente de um controle de fronteiras, mas ao mesmo tempo não querem deixar de faturar trocados extras. Afinal, jogos e consoles são distribuídos em datas - e a preços - bastante diferentes nos países. Com uma economia globalizada é fácil para os aparelhos atravessar fronteiras. Bye.

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre a melhor revista de games do Brasil.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

CLASSIFICADOS

Vendo um **Neo Geo** novo com **dois controles** e **um cartucho**, na caixa. R$ 500. Tratar com Dárcio, Tel. (011) 959-2234, São Paulo, SP.

Vendo **Mega Drive 2** com **um controle** e **seis cartuchos**. Tratar com Marcus, Tel. (011) 563-0697, São Paulo, SP.

Vendo **Mega 32X** com **MK 2**. Vendo o game **Night Trap** (2 CD's) para 32X, ou troco por **game** de 3DO. Vendo o game **Tomcat Alley** para Sega CD ou troco por **game** de 3DO. Tratar com Roberto, tel. (011) 562-4619, São Paulo, SP.

Vendo o **controle Activator** com **Eternal Champions**, **manual** e **uma fita de vídeo** ensinando como jogar. Tratar com Gustavo, Tel. (011) 952-8912, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo** com **controle** e **cinco fitas** mais um **Pense Bem** com **25 livros**. Só para pessoas de São Paulo. R$ 180,00. Tratar com Rodrigo, tel (011) 521-9354, São Paulo, SP.

Troco um **SNes** com **um controle** e **Mortal Kombat 2**, mais **Mega Drive** com **um controle** e **três cartuchos** por um **3DO** com **um CD**. Tratar com Ronaldo, tel. (011) 494-5722, Embu, SP.

Vendo **Mega Drive** com **cinco fitas** e **dois controles**, **Nintendo** com **duas fitas** e **dois controles**, **seis fitas de SNes** (entre elas **Mega Man X** e **Batman Returns**). R$ 400. Tratar com Rene, tel. (011) 523-0548, São Paulo, SP.

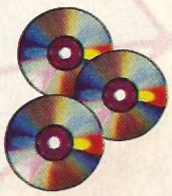
Vendo um **SNes** com **dois controles** e **três fitas** originais (**Capcom's Soccer Shootout**, **Street Fighter 2** e **2'**). Tratar com Alex, tel. (011) 213-4821, São Paulo, SP.

Vendo ou troco as fitas **F-Zero**, **A Morte e o Retorno de SuperMan** e **Art of Fighting**, todas do SNes, por outras de meu interesse. Vendo ou troco separadamente. Tratar com Thiago, tel. (0194) 61-0374, Americana, SP.

Troco **SNes** com **dois controles** e **um cartucho original Street Fighter 2** por **3DO** com pelo menos **um controle**. Tratar com Thiago, tel. (0132) 237-5556, Santos, São Paulo.

Troco **Super Mario All Stars** por **Mortal Kombat 2**, para SNes, ou vendo. R$ 70,00. Tratar com Gustavo, (011) 521-9354, São Paulo, SP.

Vendo **SNes** novo com **dois controles** e **nove cartuchos** (incluindo **Fifa Soccer**, **Fatal Fury Special** e **Batman Forever**) ou troco por **3DO**, **Jaguar** ou **Neo Geo**. Tratar com Francisco, (041) 256-8186, Curitiba, PR.



Vendo **cartuchos de RPG** para SNes e Sega CD, ou troco por outros de meu interesse. Tratar com Cristiano, tel. (011) 543-3827, São Paulo, SP.

SUPER GP RESPONDE

Parabéns pela melhor revista do universo. Algumas perguntas: qual console tem mais multimídia, Saturn ou 3DO? E o Neo Geo CD tem algum grau de multimídia?

Ricardo Oliveira
Ourinhos, SP

MK: obrigado pela preferência, Ricardo. Saturn e 3DO estão no mesmo nível, rodam CD de música, CD-G e CD-EG, CDV (com acessório especial) e Photo CD (o Saturn precisa de CD especial). Já o Neo Geo CD só roda CD de música.

Só a melhor revista do país pode tirar minhas dúvidas: com o acelerador M2 os jogos para 3DO serão mais interessantes? O 3DO tem capacidade para fazer um futebol parecido com **Sidekicks** para Neo Geo e Neo CD?

Denis Cunha
São Paulo, SP

LM: chegado num futiba, hein? Os jogos para 3DO só dependem das softhouses. Quanto ao futebol, o console tem potencial mas a SNK não faz jogos para 3DO.

ROSA SHOCK

Garotas, cansei! Com a carta da mineirinha simpatia Gabriela Teixeira vou tomar uma atitude de Chefe e acabar com a briga da Ângela e da Mariana. Já tinha até menino no meio da história...

Sou fã número um de ***SGP***. Gosto muito dela e adoro os desenhos que os leitores fazem, principalmente o meu. Eu falo sempre: quem inventou ***SGP*** deve ser um gênio. Se eu pudesse, compraria todas.

Edilaine Feitosa
Barueri, SP

MB: Gatinha, você tem toda razão de gostar do seu desenho, que está simplesmente demais! O único problema da sua cartinha é que o chefe achou que essa história de gênio era com ele e agora toda vez que está em frente ao espelho a gente ouve ele dizendo: gênio!

Caras amigas Ângela e Mariana, essa briga entre Sega e Nintendo já rendeu muito assunto. Tanto a Sega quanto a Nintendo são ótimas e se forem brigar, não haveria vencedor. Não troco meu SNes por um Mega Drive, mas o que está em jogo é justamente jogar. Afinal não é isso que importa e o que todas nós queremos?

Gabriela Teixeira
Belo Horizonte, MG

MB: Isso aí, gata, vamos resolver esse assunto. Cada um tem seu console preferido como tem também seus títulos preferidos. Opiniões contrárias são coisas normais. Agora numa coisa todas nós concordamos: jogar é o máximo!

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

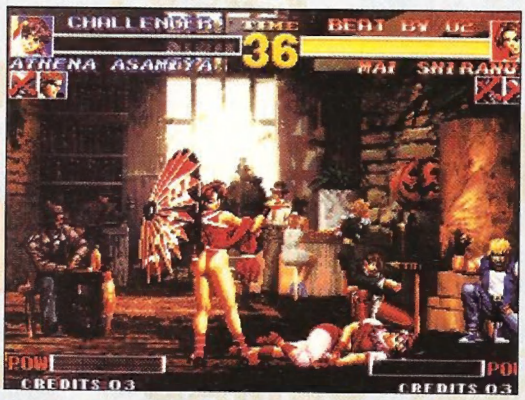
LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

Circuito Aberto

UM ACORDO DE GIGANTES

SNK SEGA

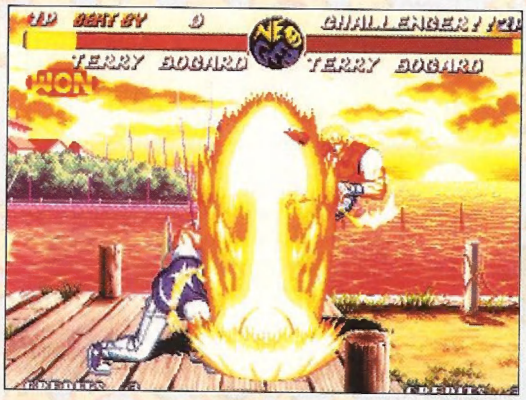


King of Fighters 95, um dos mais cobiçados jogos de pancadaria, poderá estar em breve no Saturn

King of Fighters 95, **Fatal Fury 3** e **Samurai Shodown 2**, além de outros sucessos da SNK no arcade estarão disponíveis para Saturn logo, logo. Você pensa que é só? Nada disso. Em troca, a Sega vai emprestar à SNK alguns de seus hits do arcade. Por isso, não se assuste ao ver **Golden Axe - The Duel**, **After Burner,** ou mesmo **Sonic,** rodando no Neo Geo CD. Tudo indica que o acordo vai rolar pra valer a partir de 96. O jeito é esperar!

Notícia boa no pedaço. E você já está mais careca que o Baby de saber e prá lá de acostumado com isso, né? Novidades sempre aparecem primeiro aqui, coisas do destino. A SNK voltou atrás na sua decisão e resolveu liberar os seus títulos pra outros consoles. Quem papou os direitos foi a Sega. Jogos do cacife de

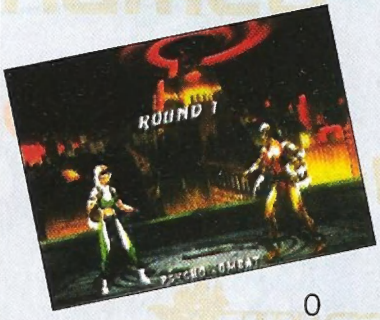
Alguns títulos da Sega dificilmente sairão para Neo CD por problemas técnicos. É o caso de Daytona USA, que usa e abusa dos gráficos polígonais. O console da SNK não trabalha com esse recurso



Samurai Shodown e Fatal Fury 3 são outros candidatos a se tornarem hits do Saturn

MORTAL EM 3D...O

MK3



O pessoal que tem 3DO e está sedento de bons jogos, pode respirar fundo e ficar bem calminho. A Panasonic acaba de assinar um acordo com a Williams Enterteinment e Matsushita Electric Industrial Co. Ltda. Segundo o acordo, jogos para arcade da Williams terão versões para 3DO. Ficou feliz, né? Pois vai ficar mais ainda: sabe qual o primeiro game da lista? **Mortal Kombat 3**. O game estará disponível nos Estados Unidos no começo de 1996. Ou seja, já está chegando. E tem mais jogos por aí! A Panasonic também fechou acordo com a U.S. Gold, que prometeu **Olympics Gold 96** para o sistema. A data de lançamento desse jogo ainda não está confirmada.

O apocalipse vai bem no novo Castlevania. Será isso uma magia, um item especial ou uma técnica especial?

Os gráficos? Um jogo da Konami e para o PlayStation...

O VAMPIRO CHEGA ANTES AO PSTATION

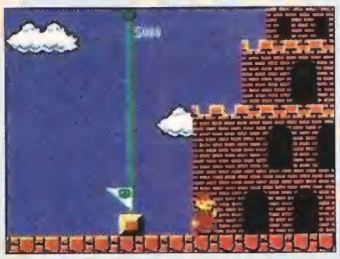
Atenção gamemaníacos para as cenas do próximo capítulo de **Castlevania**! **Dracula: Nocturne of Moonlight**, no Japão, ou **Castlevania: Blood Letting**, nos Estados Unidos. O game chega primeiro para PlayStation, e vem cheio de mudanças.

Primeiro, esqueça Simon. Seu personagem é Alucard, filho de Drácula, que já apareceu em **Castlevania 3**. Outra diferença é que você não passa de uma fase para outra. Nesse game há apenas uma fase. Mas não é tão fácil: para abrir novas áreas tem de descobrir um segredo ou conseguir um item. Previsto para o fim do ano.

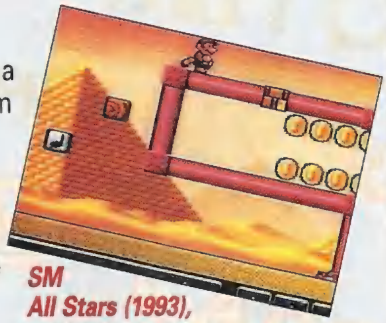
Os mestres do jogo não vão dar mole para você

O PRESENTE É SEU NA FESTA DO MARIO

Pode acender a velinha que tem gente importante fazendo aniversário! Adivinha quem? Aí vão algumas pistas: o cara usa macacão azul e boné vermelho, além de um grande bigodão. É, Mario faz 10 anos. O personagem apareceu pela primeira vez fazendo uma ponta em **Donkey Kong** para arcade. Nessa época, nosso amigo nem nome tinha. O sucesso e o nascimento de fato só vieram em 85, com **Super Mario Brothers**. Em meio a toda essa festa quem ganha o presente somos nós: Yoshi's Island. Diversão garantida para os leitores de ***SGP*** que já estão mais que por dentro das dicas do game.



Foi no Nintendinho (1985) que Mario alcançou o estrelato



SM All Stars (1993), a última big aventura de Mario no SNes

SC GAMES

Em Santa Catarina

Seu maior ponto de venda para atacado e varejo em games.

TUDO PARA SUA LOCADORA

Super Nintendo, Megadrive, Nintendo, Master S, Play Station, Saturno, Jaguar, 3DO e outros.

Consoles - Cartuchos
Acessórios

Lançamentos simultâneos com EUA e Japão

Despachamos para todo Brasil

Não cobramos Sedex para SC

Descontos para Locadoras e Revendas

LIGUE HOJE MESMO

TEL/FAX:
(047) 354-0162

Rua Aluisio Erthal, 125 - Gba
Santa Catarina

Pré-Estréia

Velhos títulos e personagens continuam a fazer história nos novos tempos do videogame. Mario Bros vai virar RPG, Street Fighter Zero e Rise of the Robots 2 vão detonar no PStation e no Saturn. E o jogos de PC CD ganham força, com Terra Nova e Heart of Darkness

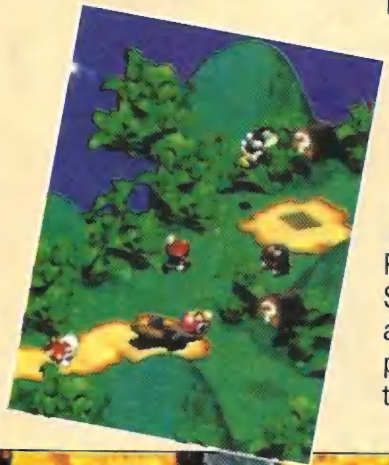
SUPER MARIO BROS RPG

NINTENDO / SQUARE

SNES

RPG

A Nintendo se rende à magia da Square, a empresa mais cotada no mercado de RPG (**Chrono Trigger**, **Front Mission**, **Secret of Mana** e **Final Fantasy**, entre outros). O supertítulo que sai desta união é **Super Mario RPG**. A visão é diagonal, lembrando jogos como **Equinox** (SNes) e **Land Stalker** (Mega). O gráfico é pura computação gráfica, no estilo **Donkey Kong Country**. A Square foi responsável pela parte técnica: gráficos, trilha sonora e programação. Da Nintendo, participa Shigeru Miyamoto, criador de **Mario** e **Zelda**. O sistema de jogo facilita a percepção de altura. Todos os personagens como Mario, princesa Peach e Koopa (Bowser) foram renderizados em estações gráficas e passados para o cartucho de 32 Mega. Para melhorar o desempenho gráfico do cart, a Nintendo introduziu um chip especial, o SA-I. Pelo jeito, a união Nintendo-Square não está nem aí com a concorrência de 32 bits, provando que o SNes ainda tem muito a oferecer.



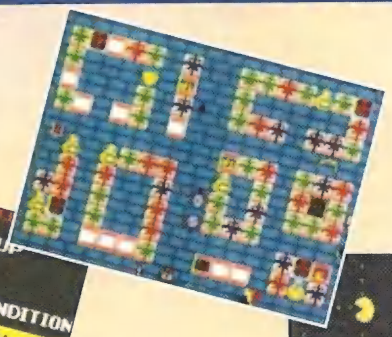
Sem previsão de lançamento

NAMCO MUSEUM VOL. 1

NAMCO

P.STATION

VÁRIOS



A Namco é considerada uma softhouse de ponta, competindo com a Sega nos consoles e nos arcades. Chegou a hora de mostrar a história da empresa. **Namco Museum** traz sete clássicos, jogos que fizeram a história da empresa. Quem tem estrada nesse mundo já jogou **Rally X**, **New Rally X**, **Toy Pop**, **Bosconian**, **Pac Man**, **Galaga** e **Pole Position**. Todos fielmente convertidos para a plataforma 32 Bits. Todos com mais de 10 anos, provando que jogo bom é bom sempre!

Disponível em novembro

GUN HAZARD

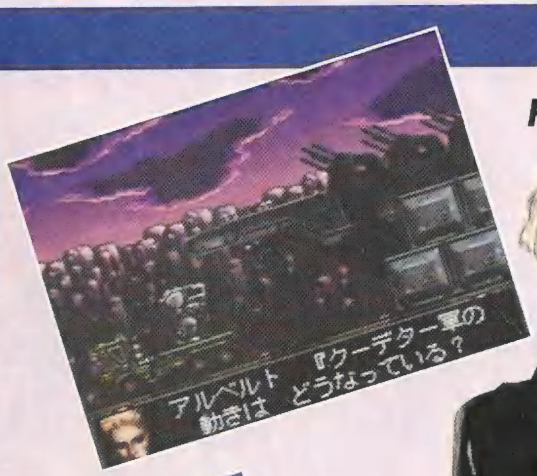
SQUARE

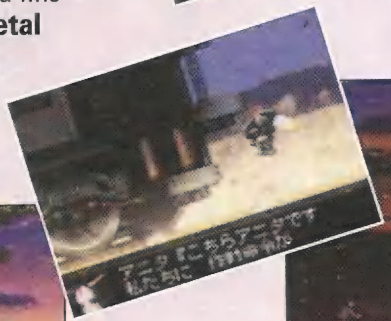
SNES

RPG / AÇÃO

Depois do fabuloso **Front Mission**, a Square usa o clima tecnológico para fazer um episódio paralelo. **Front Mission: Gun Hazard** é um RPG/ação à la **Cybernator** e **Metal Warriors**. O legal da série é você poder montar seu robô como quiser. São milhões de combinações para testar nas fases de destruição. Os Wantzers lutam de novo pela paz.

O inimigo agora é uma organização que se apossou do elevador orbital para fins militares. Como em **Metal Warriors** você será obrigado a lutar fora das máquinas de guerra.





24 Mega
Disponível em novembro

RIDGE RACER REVOLUTION

NAMCO — **CORRIDA**

PSTATION

Revolução em **Ridge Racer**! No arcade quem detona é **Rave Racer**. No PlayStation, **Ridge Racer** volta com novas pistas, novos modos de jogo e a possibilidade de "linkar" dois consoles (com um cabo especial) e tirar um racha, como no arcade.

CD
Previsto para dezembro

FIGHTING VIPERS

SEGA — **LUTA**

ARCADE

Depois de detonar com **Virtua Fighter,** a Sega põe outro clima nos jogos de luta. **Fighting Vipers** é uma versão mais punk de **Virtua** e o sistema do jogo é o death match. Não há ring outs, pois a arena é cercada de grades. Entrou no ringue, tem de lutar! Os lutadores possuem armaduras que podem ser destruídas.

Previsto para novembro

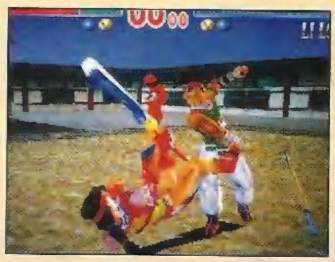
SOUL EDGE

NAMCO — **LUTA**

ARCADE

Faz algum tempo que os gráficos poligonais dominam o cenário das corridas. Com a aparição de técnicas como o sombreamento e a aplicação de textura, os polígonos ficaram mais naturais, podendo ser usados em jogos de luta. **Soul Edge** mostra tudo que a Namco tem de técnica. Nesse campeonato, os guerreiros usam armas, como em **Tohshinden**, da Takara. O jogo tem um clima de Idade Média. Pouco se sabe de **Soul Edge** mas, com certeza, deve ser outro sucesso.

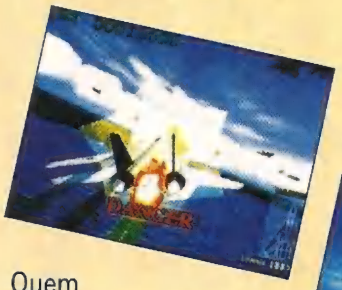
Previsto para novembro



SKY TARGET

SEGA — **TIRO**

ARCADE



Quem delirava em **After Burner** tem motivos para comemorar! Mas o zoom e os sprites foram substituídos por polígonos. O resultado? Muito mais realismo. **Sky Target** segue a linha de **After Burner**, isto é, é um jogo de ação e não de simulacão, como **G-Loc** ou **Ace Combat** (Namco). O jogador só tem de se preocupar em derrubar os caças inimigos que vem pela frente. Há 4 caças aliados para escolher, mas só o F-14 Tomcat está confirmado. Pura adrenalina!

Previsto para dezembro

POWER MEDIA

HIGH TECH - SUPER SYSTEMS

BEM-VINDO AO FUTURO!

• 3DO • NINTENDO • SEGA • SONY •

3DO

- Panasonic 3DO FZ 10 System W/GEX - Now R$600,00
- Control Pad Panasonic - Now R$70,00
- Game Gun - Now R$75,00
- Game Gun 2P - Breve
- 3DO Flight Stick - Now R$105,00
- Battle Chess - Now R$80,00
- Night Trap - Now R$80,00
- Out Of This World - Now R$75,00
- Dragon's Lair - Breve R$80,00
- Total Eclipse - Now R$80,00
- Monster Manor - Now R$80,00
- Pebble Beach Golf - Now R$80,00
- Twisted - Now R$80,00
- Madden Football - Now R$80,00
- Super Wing Commander - Now R$80,00
- The Horde - Now R$80,00
- Jurassic Park - Now R$75,00
- ESPN Golf - Now R$90,00
- Shock Wave - Now R$85,00
- Alone In The Dark - Now R$75,00
- Way Of The Warrior - Now R$80,00
- Road Rash - Now R$85,00
- Mad Dog 2 - Now R$80,00
- Slayer - Now R$80,00
- Burning Soldier - Now R$80,00
- Sherlock Holmes - Now R$80,00
- Star Control 2 - Now R$80,00
- Mega Race - Now R$75,00
- VR Stalker - Now R$80,00
- Waiale Golf - Now R$80,00
- Immercenary - Now R$80,00
- Myst - Now R$80,00
- Quarantine - Now R$70,00
- Corpse Killer - Breve R$80,00
- Novastorm - Now R$80,00
- Crime Patrol - Now R$80,00
- SF2 Turbo - Now R$85,00
- FIFA Soccer - Now R$80,00
- Shock Wave Operation Jumpgate - Now R$70,00
- Star Blade - Now R$80,00
- Demolition Man - Now R$85,00
- Off World Interceptor - Now R$80,00
- Need For Speed - Now R$80,00
- Samurai Showdown - Now R$80,00
- Family Feud - Now R$70,00
- Return Fire - Now R$80,00
- Theme Park - Now R$80,00
- Flash Back - Now R$80,00
- Gex - Now R$80,00
- Slam Jam - Now R$80,00
- Hell - Now R$80,00
- Wing Commander 3 - Now R$80,00
- Syndicate - Now R$80,00
- Space Pirates - Now R$80,00
- Zhadnost c/Control Pad - Now R$80,00
- Space Ace - Now R$80,00
- Strahl - Now R$80,00
- Kingdom Far Reaches - Now R$75,00
- Flying Nightmares - Now R$80,00
- Killing Time - Breve
- Blade Force - Now R$80,00
- Fire Wall - TBA
- Black Hawk - Breve
- Carrier - Breve
- Cyberdillo - Breve
- D - Breve
- Isis - Breve
- Scramble Cobra - Breve
- Phoenix 3 - Breve
- D.Encounter - Now R$90,00
- Space Hulk - Now R$80,00
- 3D Atlas - TBA
- Station Invasion - TBA
- Slam City - Breve
- Drug Wars - Now R$80,00
- Fast Draw - Novembro
- Last Bounty Hunter - Breve
- Madison High - TBA
- Mackenzie - Outubro
- Shotout At Old Tucson - Outubro
- Alien Seed - 1996
- Chess Wars - TBA
- Doom - Breve
- Doom 2 - Dezembro
- Foes Of Ali - Novembro
- NHL 96 - Outubro
- Pysichic Detective - Breve
- PGA Tour Golf - Novembro
- Prowler - Novembro
- Shock Wave 2 - 1996
- Shredfest - 1996
- On Side - Outubro
- Power Slide - Dezembro
- Striker - TBA
- Brain Dead 13 - Now
- Defcon 5 - Now
- Fire And Ice - TBA
- Fire Wall - TBA
- Fire Wolves - TBA
- Primal Rage - Novembro
- Alone In The Dark 2 - Dezembro
- Alone In The Dark 3 - 1996
- Cyberia - Outubro
- Casper - Outubro
- Descent - Novembro
- Rock'n Roll Racing - Dezembro
- Waterworld - Outubro
- Deadly Skies - Dezembro
- Varuna's Forces - Dezembro
- Dragon Lore - Breve
- Slayer 2 - Outubro
- Bios Fear - Now
- Mortal Kombat 3 - 1996
- F1 GP - TBA
- Star Trek - TBA
- Top Gun - 1996
- Absolute Zero - Dezembro
- Battle Sport - Outubro
- Captain Quazar - Outubro
- Poéd - Outubro
- Starfighter 3000 - Outubro
- Pyramid Control - Breve
- Creature Shock - Breve
- Dragon - Breve
- Lost Eden - Breve
- Heart Of Darkness - Dezembro
- 11th Hour - TBA
- Dreamer - TBA
- Project "X" - TBA
- Maximum Surge - Dezembro
- Quarterback Atack - TBA
- FIFA Soccer 96 - TBA
- Madden 96 - TBA
- Mortal Kombat 4 - TBA
- Wolfenstein - Breve

M2 SYSTEM

- 3DO M2 Panasonic System - 1996
- 3DO M2 Panasonic Acelerator - 1996
- Control Pad M2 Panasonic - 1996
- Top Gun - 1996
- Doom - 1996
- M2 Racing - 1996
- Blade Force - 1996
- Alien Seed - 1996
- Descent - 1996
- Clayfighter - 1996
- Realms Of Valor - 1996
- Iron Blood - 1996
- Disruptor - 1996
- Return Fire 2 - 1996
- M2 Arcade - 1996
- Wing Commander 4 - 1996
- Madden'98 - 1996
- NHL Hockey - 1996
- Road Rash - 1996
- Olympic Soccer - 1996
- FIFA Soccer 96 - TBA
- NHL 96 - TBA
- NBA Live 96 - TBA
- Foes Of Ali - TBA
- Killing Time - 1996
- Poe'd - 1996
- Mortal Kombat 3 - 1996
- Shock Wave - 1996
- Need For Speed - 1996
- Mortal Kombat 4 - 1996

NINTENDO

- Ultra 64 Nintendo System - 1996
- Ultra 64 Nintendo Control Pad - 1996
- Killer Instinct - 1996
- Top Gun - 1996
- Turock - 1996
- Cruis'n USA - 1996
- Doom - 1996
- Robotech - 1996
- Alien VS Predator - 1996
- Red Baron - 1996
- Kile Petty's Racing - 1996
- Mario World - 1996
- Zelda - 1996
- Pilot Wings - 1996
- Mega Man - 1996
- Ultra Mario Kart - 1996
- Donkey Kong Fantasy - 1996
- Killer Instinct 2 - 1996
- Street Fighter - 1996
- Gidden Eye - 1996
- Final Fantazy 7 - 1996
- Ken Griffey Baseball - 1996
- Cobra - 1996
- FIFA Soccer 96 - 1996
- Madden 96 - 1996
- NHL 96 - 1996
- NBA Live 96 - 1996
- War Gods - 1996
- Star Wars - 1996
- Foes Of Ali - 1996
- PGA Golf 96 - 1996
- Starfox "X" - 1996
- Yoshy's Island - 1996
- 007 Golden Eye - 1996
- Mario's Kart - 1996
- Dragonfly "X" - 1996
- Stocker - 1996
- Propaganda - 1996
- Mortal Kombat 3 - 1996
- Mortal Kombat 4 - 1996

SEGA

- Sega Saturn System W/Virtua Fighter - Now R$850,00
- Control Pad Saturn - Now R$70,00
- Arcade Racer - Now R$90,00
- Alien Trilogy - Dezembro R$80,00
- Alone In The Dark - Março R$80,00
- Astal - Now R$80,00
- Basketball 95 - TBA
- Big Hurt Baseball - Novembro R$80,00
- Black Fire - Now R$80,00
- Brain Dead 13 - Novembro R$80,00
- Bug - Now R$70,00
- Canyon Racer - TBA
- Casper - TBA
- Castlevania - TBA
- Center Ring Boxing - Fevereiro R$80,00
- Congo - Dezembro R$80,00
- Creature Shock - Novembro R$80,00
- Crime Wave - Dezembro
- Cyber Speedway - Now R$85,00
- Dark Legend - Now R$80,00
- Dark Stalkers - TBA
- Dark Sun - Janeiro R$80,00
- Deadly Skies - Novembro R$80,00
- Defcon 5 - Novembro R$80,00
- Descent - Dezembro
- Dragon's Lair 2 - Janeiro R$80,00
- Dragon's Of The Square Table - TBA
- FIFA Soccer 96 - Breve R$80,00
- Fighting Fantazy - 1996
- Gex - Fevereiro R$80,00
- Ghen Wars - Novembro R$80,00
- Grand Slam Baseball - Novembro
- Jet Sky Rage - TBA
- Madden Football - TBA
- Kingdom Magic - TBA
- Legacy Of Kain - Fevereiro R$85,00
- Thompson Supercross - TBA
- Fats Pool Legend - Now R$80,00
- MLPBA Baseball - TBA
- Mortal Kombat 2 - Now R$80,00
- Mortal Kombat 3 - TBA
- Myst - Now R$80,00
- NBA Action - Novembro R$80,00
- NBA Basketball - Dezembro
- NBA Jam T.E. - Now R$80,00
- NFL Football - TBA
- NFL Quarterback Club 96 - Dez. R$80,00
- NHL All Star Hockey - Now R$90,00
- NHL Hockey - TBA
- Off World Interceptor - Now R$75,00
- PGA Tour Golf 96 - TBA
- Planet Pinball - Dezembro R$80,00
- Primal Rage - Novembro R$80,00
- Prime Time NFL Football - Janeiro
- Project Overkill - Janeiro R$75,00
- Rayman - Now R$80,00
- Return Fire - TBA
- Return To Zork - Now R$75,00
- Revolution X - Dezembro R$80,00
- Road Rash - TBA
- Robotica - Now R$75,00
- Screaming Wheel's - Dezembro
- Shangai Triple Treat - Now R$70,00
- Shellshock - TBA
- Shock Wave - TBA
- Simcity 2000 - Now R$80,00
- Skeleton Warriors - Dezembro R$80,00
- Solar Eclipse - Novembro R$80,00
- Space Ace - Janeiro R$80,00
- Split Realities - Dezembro R$80,00
- Spot Goes To Hollywood - TBA
- Street Fighter The Movie - Now R$80,00
- Tank Commander - 1996
- The 11th Hour - TBA
- The Horde - TBA
- Thunderhawk 2 - TBA
- Varuna's Forces - Novembro R$80,00
- Virtua Cop W/Gun - Dezembro R$80,00
- Virtua Fighter 2 - Dezembro R$80,00
- Virtua Pool - TBA
- Virtua Racing - Now R$80,00
- Waterworld - TBA
- 3D Baseball 95 - Janeiro R$85,00
- Virtua Striker - TBA
- Sega Rally - Dezembro R$80,00
- Indy 500 - TBA
- Cool Riders - TBA
- Rail Chase 2 - TBA
- Desert Tank - TBA
- Daytona USA - Now R$80,00
- Worldwide Soccer - Now R$75,00
- Virtua Fighter - Now
- Panzer Dragon - Now R$80,00
- Virtual Hydlide - Now R$80,00
- Shinobi Legions - Now R$80,00
- Clockworth Knight - Now R$70,00
- Virtua Fighter 3 - TBA
- Virtua Cop 2 - TBA
- Golden Axe - TBA
- Virtua Fighter Remix - TBA
- Clockworth Knight 2 - Janeiro R$70,00
- Ghota - TBA
- Fox Hunt - Dezembro R$80,00
- Race Driving - TBA
- Virtual Volleyball - TBA
- Batman Forever - Dezembro R$80,00
- Heli Simulator - TBA
- Advanced War - TBA
- Hang'on 95 - TBA
- Lobo - TBA
- Sports Fishing - TBA
- Battle Monsters - TBA
- Journey Man - TBA
- Ray Force - TBA
- Shields Up - TBA
- Free Runner - TBA
- Rise Of The Robots 2 - TBA
- Gale Racer - TBA
- Triple Play 96 - Spring 96
- NBA Live 96 - Spring 96
- Foes Of Ali - Spring 96
- Formula 1 Live - TBA
- Godzilla - TBA
- Street Fighter Legends - Fev. R$80,00
- Quarterback Atack - Novembro R$80,00
- Wing Arms - TBA
- Mansion Of Hidden Souls - Now R$70,00
- Mystaria - Dezembro R$85,00
- Toshinden - TBA
- Don Pachi - Dezembro R$80,00
- Hell - Dezembro R$75,00
- Impact Racing - Dezembro R$80,00
- Judge Dreed - Dezembro R$80,00
- Mr. Bones - Dezembro R$80,00
- Sign Of Sun - Dezembro R$80,00
- Blazing Dragons - Dezembro R$80,00
- Night Warriors - Dezembro R$80,00
- Prime Time NFL - Janeiro R$85,00
- Battle Tech - Janeiro R$80,00
- Penn e Teller - Janeiro R$80,00
- Dungeon's And Dragon's - Jan. R$80,00
- Parodius - Fevereiro R$75,00
- Raw Pursuit - Fevereiro R$80,00
- Prize Fighter - Março R$75,00
- Supreme Warrior - Março R$80,00
- Aftermath - Março R$80,00
- Criticon - Março R$80,00
- Dragon's Lair - Março R$80,00
- World Series Baseball - Now R$85,00
- Horde - Now R$80,00
- Theme Park - Now R$80,00
- Cyber Sled - Now R$80,00
- Corpse Killer - Now R$75,00
- Wrestlemania - Novembro R$80,00
- Maximum Surge - Novembro R$80,00
- NFL Full Contact - Novembro R$75,00
- Hi-Octane - Novembro R$80,00
- Hi-Velocity - Novembro R$80,00
- Extreme Golf - Novembro R$80,00
- Converse Hardcore - TBA
- Slip Stream - TBA
- Mortal Kombat 4 - TBA
- Pebble Beach Golf - Now R$80,00
- Darius Gaiden - TBA
- Hat Trick Hero - TBA
- X-Men - TBA
- Ray Force - TBA

POWER ON - LINE

0800-123511

PAGUE COM O SEU CARTÃO DE CRÉDITO INTERNACIONAL

· Jogos compatíveis com consoles originais fabricados nos EUA · Consoles 3DO, Playstation e Saturn fornecidos no sistema NTSC · Importação direta de produtos com qualidade e sucesso comprovado nos EUA, via courrier porta a porta, em nome do cliente (pessoa física ou jurídica) com frete e impostos já inclusos até a Grande São Paulo · Caso houver alteração nas alíquotas, será cobrado à parte · Preços válidos para apenas uma unidade por pessoa, enquanto durarem os estoques · Preços corrigidos conforme variação do dólar comercial (base US$ 1.00 = R$ 0,95) · Entrega em até 30 dias · Não nos responsabilizamos por atrasos devido a paralisações nos serviços aeroportuários ou alfandegários · Produtos garantidos por 90 dias · Horário do telemarketing: 2ª a 6ª feira das 9h às 18h · Ligação gratuita · Representante no Brasil: POWER MEDIA Com. Imp. Exp. Repr. Ltda. · Exportador: ALFRED WAMIZEL Inc.

SONY

- Sony Playstation System - Now R$700,00
- Sony Playstation Control Pad - Now R$70,00
- Memory Card - Now R$70,00
- Link Cable 2 TVS - Now R$70,00
- A-Train 4 - Now R$75,00
- Aeon Flux - Dezembro
- Aftermath - Q4'95
- Aftershock - Dezembro R$80,00
- Agile Warrior - Novembro R$80,00
- Air Combat - Now R$80,00
- Alien Virus - Now R$80,00
- Alien VS Predator - Q1'97
- Assault Rigs - Novembro R$80,00
- Basketball 95 - Q4'95
- Ballblazer - Q1'96
- Batman Forever - Novembro R$80,00
- Toshinden - Now R$80,00
- Biohazard - Q4'95
- Blazing Dragon's - Janeiro R$80,00
- Braindead 13 - Novembro R$80,00
- Journey Man - Q1'96
- Casper - Dezembro R$80,00
- Castlevania - Now R$75,00
- Converse Hardcore - Q4'95
- Cosmic Race - Q4'95
- Crime Crackers - Q4'95
- Cyberia - Dezembro R$80,00
- Cybersled - Now R$75,00
- Tower of Doom - Q4'95
- Darknet - Q4'95
- Darkstalkers - Novembro R$80,00
- Deadly Skies - Novembro R$80,00
- Defcon 5 - Now R$80,00
- Descent - Q4'95
- Destruction Derby - Novembro R$80,00
- Die Hard Trilogy - Q1'96
- Disc World - Now R$80,00
- Don Pachi - TBA
- Double Baseball - Q4'95
- ESPN Games - Now R$75,00
- Fatal Racing - Q4'95
- Fox Hunt - Dezembro R$80,00
- Big Hurt Baseball - Q4'95
- Freelancer 2120 - Q1'96
- G-Police - Q4'95
- Gex - Q4'95
- Guners Heaven - TBA
- Harbinger - Q1'96
- Hive - Breve
- Incredible Toons - Dezembro R$80,00
- Independence Day - Q1'96
- Superstar Soccer 2 - Q4'95
- Jhonny Mnemonic - Q4'95
- Kileak - Now R$75,00
- King's Field - Q4'95
- Krasy Ivan - Novembro R$80,00
- Legacy Of Kain - Janeiro R$80,00
- Loaded - Q4'95
- Magzone - Q4'95
- Mortal Kombat 2 - Q4'95
- Mortal Kombat 3 - Now R$85,00
- Myst - Novembro R$80,00
- NBA Jam T.E. - Now R$80,00
- NBA Give And Go - Q1'96
- NBA In The Zone - Dezembro R$75,00
- NFL Football - Q1'96
- NFL Game Day - Novembro R$80,00
- NFL Quarterback Club 96 - Dez. R$80,00
- NHL Face Off - Dezembro R$80,00
- Novastorm - Now R$80,00
- Off World Interceptor - Now R$75,00
- Parasite - Q1'96
- Panzer General - Novembro R$80,00
- PGA Tour 96 - Now R$85,00
- Planet Of Apes - Q1'97
- Power Serve Tennis - Now R$80,00
- Power Sport Soccer - Q4'95
- Primal Rage - Novembro R$80,00
- Project Overkill - Q1'96
- Pysichic Detective - Q4'95
- Raiden - Now R$75,00
- Raw Pursuit - Novembro R$80,00
- Ray Man - Now R$80,00
- Razorwing - Dezembro R$80,00
- Ridge Racer - Now R$75,00
- Ripper - Q4'95
- Rock'n Roll Racing 2 - Q4'95
- Storm - Q1'96
- Screeming Wheels - TBA
- Sentient - Q4'95
- Shangai - Now R$70,00
- Shellshock - Q4'95
- Shredfest - Q4'95
- Silverload - Q4'95
- Slayer - Q4'95
- Solar Eclipse - Q4'95
- Salit Realities - Dezembro R$80,00
- Spot Goes To Hollywood - Q4'95
- Starblade Alpha - Janeiro R$75,00
- Street Fighter Legends - Q4'95
- Street Fighter The Movie - Now R$80,00
- Syndicate - Q4'95
- Team 47 Goman - Q4'95
- Tekken - Novembro R$75,00
- 11th Hour - Novembro R$80,00
- Big Buss Championship - Nov. R$80,00
- Lost Vickings 2 - Q4'95
- Raven Project - Novembro R$80,00
- The Tick - Q1'96
- Theme Park - Now R$80,00
- Thunderhawk - Q4'95
- Top Gun - Q1'96
- Total Eclipse - Now R$80,00
- Twisted Metal - Novembro R$80,00
- V Max - Q1'96
- Velocity - Q4'95
- Virtuoso - Q4'95
- Virus - Q4'95
- Warhammer - Novembro R$80,00
- Warhawk - Novembro R$80,00
- Waterworld - Q4'95
- Wing Commander 3 - Dezembro R$80,00
- Wipeout - Now R$80,00
- Wrestlemania - Novembro R$80,00
- X-Men - Q4'95
- 3D Baseball 95 - Q4'95
- 4X4 Gears N Guts - Q4'95
- Tekken 2 - TBA
- Takara's Racing - TBA
- Cyber Cycles - TBA
- Air Combat 22 - TBA
- Rave Racer - TBA
- Ridge Racer 2 - TBA
- Ace Driver - TBA
- Shock Wave - Novembro R$80,00
- Road Rash - Dezembro R$80,00
- Alpine Racer - TBA
- Zeitgest - TBA
- Ray Tracers - TBA
- Pyramid Control - TBA
- Alien Trilogy - Novembro R$80,00
- Namco Soccer - TBA
- FIFA Soccer - Novembro R$80,00
- Zero Divide - TBA
- Philosoma - Dezembro R$80,00
- Metal Jacket - TBA
- Boxer's Road - TBA
- Shields Up - TBA
- Darkseed 2 - TBA
- Raven - TBA
- Lone Soldier - TBA
- Rise Of The Robots 2 - Novembro
- Triple Play 96 - Spring 96
- NBA Live 96 - Spring 96
- Foes Of Ali - Spring 96
- Apocalypse - TBA
- Resident Evil - Janeiro R$80,00
- Creature Shock - Novembro R$80,00
- 3D Soccer - Novembro R$75,00
- Revolution X - Novembro R$80,00
- Impact Racing - Novembro R$80,00
- Judge Dreed - Novembro R$80,00
- Madden 96 - Dezembro R$80,00
- NHL 96 - Dezembro R$80,00
- Extreme Pinball - Dezembro R$80,00
- Dark Legend - Janeiro R$80,00
- Dark Sun - Janeiro R$80,00
- A-Train 4 - Now
- X-Com - Now R$80,00
- Criticom - Now R$80,00
- Doom - Now R$80,00
- Space Griffon - Now R$80,00
- Super Formation Soccer - Now R$80,00
- Hi-Octane - Novembro R$80,00
- Return To Zork - Novembro R$75,00
- Big Hurt Baseball - Novembro R$80,00
- Cyberspeed - Novembro R$80,00
- 3 Decathlon - Novembro R$80,00
- NFL Full Contact - Novembro R$75,00
- Mortal Kombat 4 - TBA
- Slip Stream - TBA
- Propaganda - TBA
- Wining Eleven - TBA

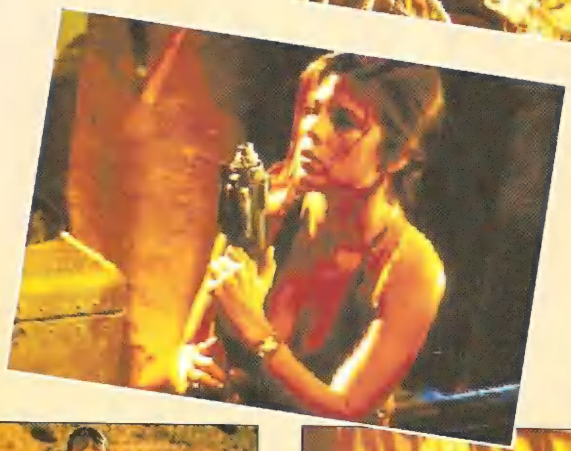
MAXIMUM SURGE

DIGITAL PICTURES — **ADVENTURE**

3DO

Este jogo interativo de ação/aventura para um jogador tem como cenário o século XXI. Você foi contratado como um mercenário para proteger o Brokaw Territory. Mas fique tranquilo que essa grana não vai pintar de graça. Você tem de impedir o malvado Drexil, interpretado por Walter Koenig, o Chekov de Star Trek, de detonar a área. Seu time inclui um mercenário chamado Jo e um comandante bastante experiente em computadores. Usando um arsenal de armas, você combate andróides e inimigos mandados por Drexil em um deserto e numa estação de energia. A jogabilidade inclui perspectiva em 1ª pessoa e cenários interativos.

Disponível no final de 95



HEART OF DARKNESS

VIRGIN — **ADVENTURE**

PC CD

Dos mesmos produtores de **Out of this World** e **Flashback**, **Heart of Darkness** é uma aventura com gráficos interativos que trazem seus piores pesadelos e medos para um jogo. No papel de Andy, você pula e atira durante 7 fases com quebra-cabeças e surpresas. Sua missão é achar seu cão, que está perdido. São mais de 1600 quadros de animação, trilha sonora com a orquestra de Bruce Broughton e ótimos efeitos especiais.

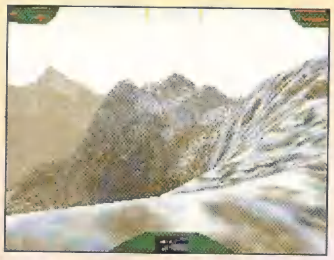
Disponível no final de 95

TERRA NOVA

VIRGIN — **TIRO**

PC CD

Terra Nova é uma superaventura de ficção científica e tiro em que impera a alta tecnologia. Prepare-se, você não entrará em uma missão de combate qualquer. Armado até os dentes com o Powered Battle Armor, você deve proteger sua colônia espacial, Terra Nova, que quer dizer isso mesmo que você entendeu em português. Esse jogo permite que você mande caras do seu time para tarefas independentes. Mais de 30min de demos ajudam a animação do jogo.



Disponível em novembro

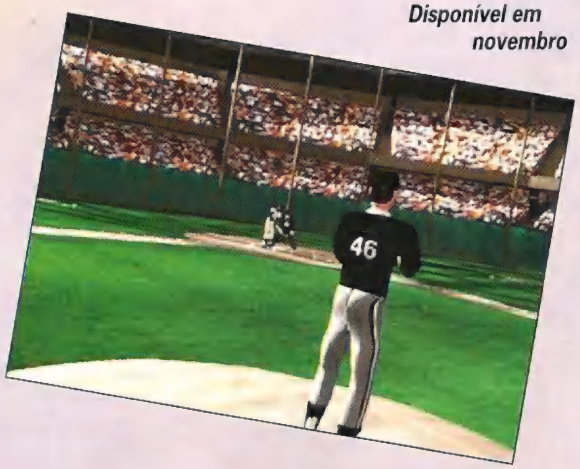
3D BASEBALL '95

CRYSTAL DYNAMICS — **BEISEBOL**

P.STATION **SATURN**

Este jogo de beisebol apresenta os gráficos mais realistas já vistos em videogame até agora. Os jogadores, correm, pulam e mergulham como se fossem de verdade. Tudo isso graças a uma tecnologia de animação em vídeo e incríveis bonecos baseados em polígonos. E a boa nova é que a qualidade permanece no modo para dois jogadores. Licenciado pela MLBPA (liga americana de beisebol), mais de 700 jogadores profissionais, com dados atualizados estão no jogo. Nas opções, você pode buscar reforços para a sua equipe e gravar os seus progressos. Além do campeonato normal, há um modo especial, o Home Run Derby, quando o que vale é só acertar a bola com o taco.

Disponível em novembro



SENTIENT

PSYGNOSIS — **RPG**

P.STATION

Um desastre atingiu uma colônia espacial e você deve tomar as decisões certas para sobreviver. Este jogo é uma combinação de aventura, estratégia e RPG. Você deve interagir com outros personagens e explorar a colônia. Atenção, outros estão fazendo a mesma coisa que você. Muito mistério está por trás dessa aventura. Fique ligado.

Já disponível

RISE OF THE ROBOTS 2

MIRAGE — **LUTA**

P.STATION **SATURN**

Essa sequência de **Rise of the Robots** no estilo homem a homem para dois jogadores, traz 18 novos robôs. As habilidades de ataque, incluindo armas e projéteis, tudo já conhecido dos fãs desse game, estão de volta. Um novo compeonato permite que você ajuste seu robô como quiser, melhorando a jogabilidade. Os controles também estão mais ágeis, com melhor resposta.

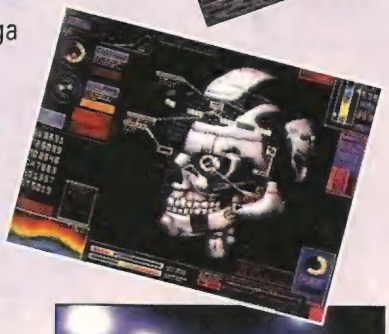
Disponível no final de 95

SNATCHER

KONAMI

ADVENTURE

P.STATION



A aventura cyberpunk chega ao 32 Bits da Sony. **Snatcher** já apareceu no MSX, PC NEC, PC Engine e Sega CD. A Konami refez os gráficos, afinal o PlayStation tem 16 milhões de cores e não faz sentido aproveitar os gráficos de 256 cores. As apresentações ficaram um arraso. Os atos 1 e 2 serão parecidos com as versões anteriores, mas o 3 vem com gráficos novos. **Snatcher** conta a história de Gillian Seed, achado numa câmara de hibernação artificial, sem memória. As coisas começam a ficar claras quando ele entra para a organização Junker, que combate os Snatchers, robôs assassinos que entram na sociedade com a identificação das vítimas. Um thriller clássico, uma obra-prima da Konami, imperdível para os fãs. Mas todos que entrarem nesse mundo, vão ter dificuldade de sair!

Sem previsão de lançamento

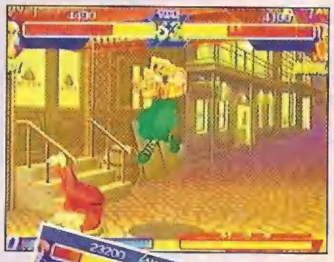
STREET FIGHTER ZERO

CAPCOM

LUTA

P.STATION

SATURN



O PlayStation e o Saturn vão ter seu **Street Fighter ZERO**, mas **DarkStalkers**, **X-Men** e **Night Warriors** estão antes na fila. **Street ZERO** traz 10 lutadores. Os mestres M.Bison e Akuma também são controláveis e há um lutador secreto, Dan. A versão doméstica deve permitir batalhas dois-a-dois. No arcade dava para jogar Ryu e Ken contra M.Bison.

Sem previsão de lançamento

HORNED OWL

SONY CE

P.STATION

TIRO

Virtua Cop está para ser lançado para o Saturn e a Sony não podia deixar barato. Vai lançar uma versão high tech para compensar o atraso. Claro, o jogo vem com uma arma bem legal. Mas pode ser jogado com mouse ou joystick. Os policiais combatem o crime em Mobile Suits (armaduras móveis, tipo robô). As apresentações esbanjam animação estilo mangá (fanzine). Sua missão em **Horned Owl** é detonar a organização terrorista Metallica. Promessa de um grande hit para o PlayStation.

Sem previsão de lançamento

TOSHINDEN 2

TAKARA

P.STATION

LUTA

Os guerreiros estão de volta à arena. Os 8 lutadores da versão anterior - Eiji, Kayin, Rungo, Sofia, Mondo, Fo, Ellis e Duke - estão presentes. O antigo chefão Gaia já não é mais o manda-chuva. O lutador secreto Sho não confirmou presença. O estilo de jogo é o mesmo, com tudo que o ambiente 3D proporciona. Luzes e sombras foram reforçadas e os contrastes fazem os lutadores se destacar no ambiente.

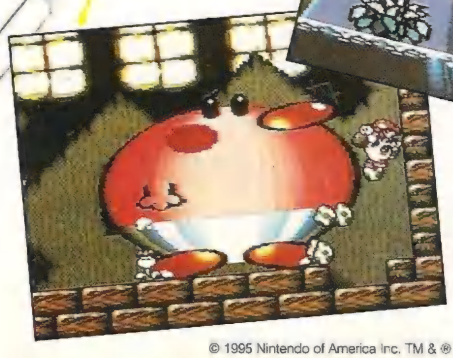
Sem previsão de lançamento

60 fases cheias de surpresas.

Você vai precisar mais do que f

• Super Chip FX2 gera poderosos efeitos especiais: escala, rotação e zoo

• 16 mega de memória



Você vai precisar do Yoshi, a babá que cospe fogo e arremessa ovos. É com ele que se joga o Super Mario World 2, as novas aventuras do Mario. Agora ele é um bebê, o Baby Mario. Seu objetivo é levar o Baby Mario

© 1995 Nintendo of America Inc. TM & ® são marcas registradas da Nintendo of America Inc. ® Nintendo, Super Nintendo Entertainment System e Selo Oficial são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

Mais de 130 inimigos diferentes.

Leo Burnett

raldas para cuidar deste bebê.

m

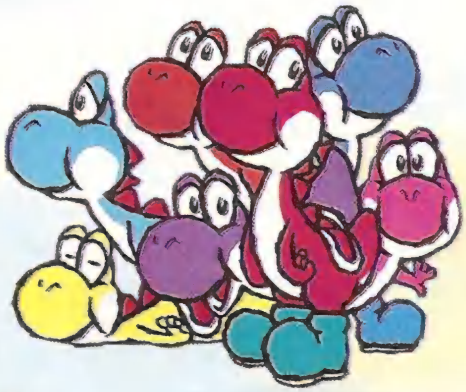
*Bateria de memória para salvar seu progresso

para a casa dos pais dele no reino dos cogumelos. Em cada fase estão novos e cada vez maiores inimigos. Não dá nem pra imaginar. Mas se você não está preparado, é melhor arrumar fraldas limpas. Você vai precisar.

Nintendo PLAYTRONIC

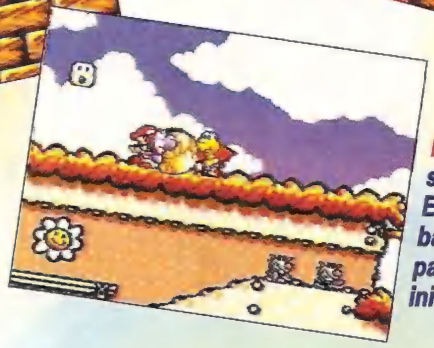
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Mario World 2: Yoshi's Island



Enormes e ameaçadores, os inimigos atacam a dupla de estrelas do jogo

DICA: lembra desses fantasmas? Eles só avançam quando você está de costas pra eles



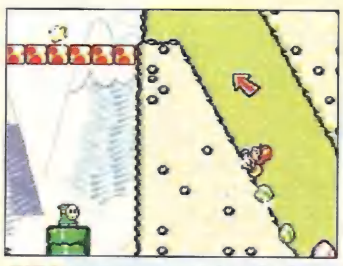
DICA: as pedras são suas aliadas. Empurre-as para baixo inclinadas para atingir os inimigos

Por Marjorie Bros

Pronto! Não precisa esperar mais. Chegou, finalmente, a continuação de **Super Mario World**. Depois de quatro anos sem uma nova aventura de um dos mais populares personagens do mundo do videogame, ele volta aos palcos do SNes. Aliás, palco é a palavra certa, pois **Super Mario World 2: Yoshi's Island** não é apenas um jogo, é uma verdadeira obra de arte. Prepare-se para o espetáculo.

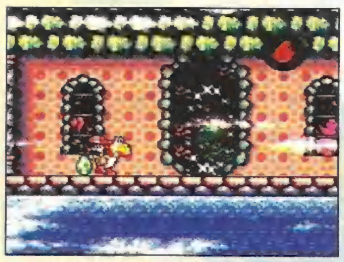
COMEÇANDO DO INÍCIO

A história começa muito antes dos outros jogos de Mario, quando nosso herói era apenas um indefeso bebê, pra lá de chorão. O baby Mario é sequestrado. Adivinha o que você tem de fazer? Buscar a criança? Errou, Yoshi já fez metade do trabalho, quer dizer, agora só falta entregá-lo para os pais. Mas não vai ser fácil: são seis mundos carregados de segredos, lugares escondidos e muitos meninos maus, tudo só para atrapalhar seus planos. Você joga com Yoshi. E Mario? Está onde costumam estar os bebês, no colo. Mas não fique triste, você pode jogar com ele sempre que pegar a estrela de força extra. É claro que o encanto não dura muito. Ah, mais uma coisa da maior importância: cuidado para não deixar Mario cair. Se isso

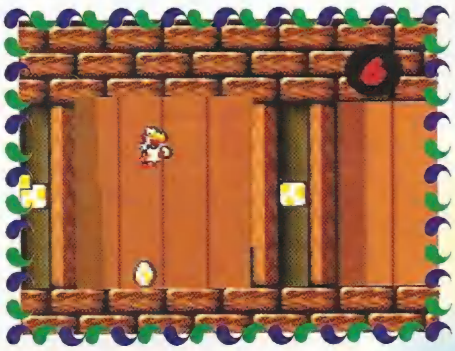


DICA: pegue a estrela, ela é um power-up. Pegou? Então você virou o jogo e agora controla o Baby Mario

DICA: pegue as bolas de fogo em movimento sobre a lava. Assim, Yoshi se transforma em um lança-chamas

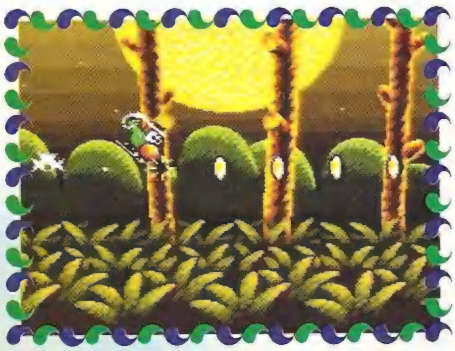


DICA: toque o sino mágico. Ele é um check point



Uma variedade de visuais estonteantes- como Yoshi sendo esmagado como massa de panqueca- mostra o poder do chip FX-2

DICA: engula a melancia para Yoshi poder começar a cuspir os caroços feito máquina



DICA: ao se transformar em um helicóptero, não abuse. O tempo é limitado e, se bater em alguma coisa, você volta a ser o que era

acontecer, solte rápido o joystick e proteja suas orelhas do choro do pequeno.

GIZ DE CERA NO COMPUTADOR

Os controles são quase perfeitos e isso é mais que bom, já que esse game exige muito mais técnica que os títulos anteriores. Yoshi pode usar a língua para para pegar inimigos, cuspi-los e jogar ovos pegando fogo nos caras. Os gráficos não deixam por menos: o jogo está carregado de visuais devastadores. Alguns cenários se parecem com desenhos feitos com giz de cera. Coisa do chip FX2, que aumenta muito a qualidade gráfica. Lembra daquela musiquinha que a tia do berçário colocava para embalar seus sonhos? Se não está lembrado, **Yoshi's Island** vai dar uma forcinha. Os sons são basicamente os mesmos de **Super Mario World**, tirando o choro de Mario, é claro. Com choro ou sem choro o game é obrigatório para os fãs de Mario e uma supernovidade para os simples mortais.

fim

DICA: poucos ovos? Espere no cano e engula quantos inimigos você precisar

DICA: quando houver ovos pegando fogo em espaço aberto, esconda-se

DICA: use o super stomp de Yoshi para romper o chão, destruir os inimigos e triturar o que aparecer pela frente

RECONHECENDO O PEDAÇO

Plano geral...

...e um visual mais detalhado

YOSHI'S ISLAND — **4,5**

SNES

NINTENDO

16 Mega - + 54 Fases

1 Jogador

Ação - Aventura

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

THE MASK

Máskara dá superpulos, corre como o vento e quica como uma bola pelo chão e pelo teto. Os gráficos não são propriamente uma maravilha. Os cenários e os personagens tem um visual meio fraco, mas, mesmo assim, a dança Cuban Pete é perfeita e as outras animações do Máskara compensam todas as falhas dos gráficos. As músicas seguram a onda e têm tudo a ver com a jogabilidade.

DICA: ao sair pelo telhado do prédio pela 1ª vez, vá para a direita e ache outro alçapão para encontrar uma vida

DICA: ir para frente é o melhor conselho contra os inimigos. Dê socos repetidamente e você não sofrerá um arranhão sequer

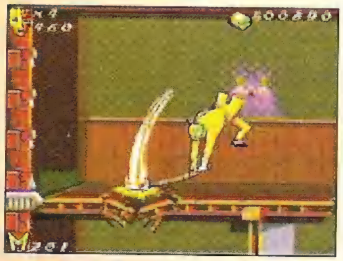
Da GamePro

Quase um ano depois do sucesso de Jim Carrey como o Máskara no cinema, a T.HQ traz, finalmente, o cart para o SNes. Se o jogo veio tarde, o personagem ainda é demais e o game tem uma jogabilidade campeã. Como no filme, o bancário Stanley Ipkiss tem uma vida simples até achar a máscara e se tornar um herói louco e original, num estilo tipo desenho animado. Você vai guiar o mascarado em busca de dinheiro, power-ups e da namorada dele. A jornada de 7 fases vai do apartamento de Stanley até o Coco Bongo Club. Vários outros personagens do filme também pintam no jogo, como a velha que mora no prédio de Stanley e o cachorro Milo. O game tem a habitual jogabilidade de corrida e pulo com inimigos fáceis de eliminar. Alguns itens mágicos do filme, como a superbuzina, as mãos cheias de armas e as luvas de boxe enormes, comparecem no game. Além disso, o

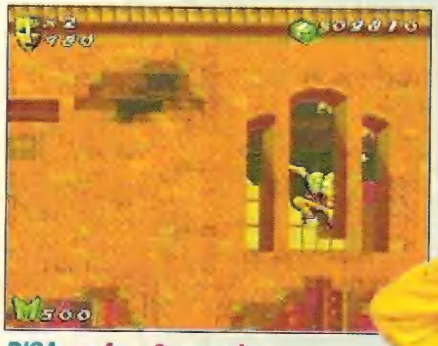
DICA: na fase 2, pule a bola pendurada pelo guindaste, evite as chamas e fixe o motor preto

DIVERSÃO GARANTIDA

Este jogo pode não ser um ação/aventura como **Earthworm Jim**, nem quebrar sua cabeça de tanto pensar. Ele é, na verdade, um game para ser terminado em um fim-de-semana. Mas pode ter certeza que vai ser um fim-de-semana bem legal. *fim*



DICA: use sua marreta para fazer rachaduras no chão e descobrir áreas novas



DICA: na fase 2, quando Stanley está cercado por paredes, fique pulando para obter power-ups, dinheiro e um warp secreto

THE MASK **3.8**

SNES

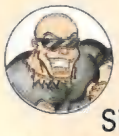
T-HQ

16 Mega - 7 Fases

1 Jogador

Ação - Aventura

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	
CONTROLE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	



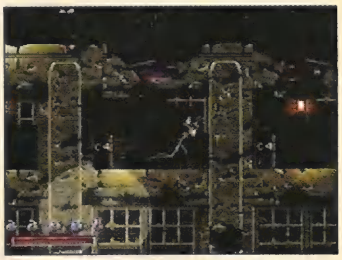
Por Baby Betinho

DEMOLITION MAN

Simon Phoenix (vivido por Wesley Snipes no cinema) é procurado pela polícia de Los Angeles por vários crimes: assalto, sequestro e outras encrencas mais. Todos sabem que Phoenix anda armado até os dentes e é extremamente perigoso.

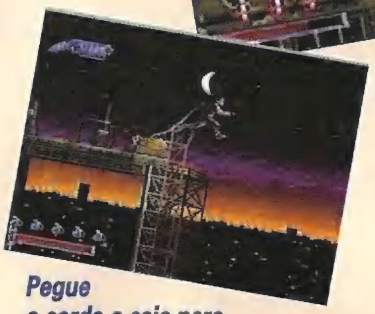
SUPER-HERÓI CONTRA O CRIME

Mas nada é impossível para o herói John Spartan, o valentão Silvester Stallone. Você, no papel do herói, enfrenta vários inimigos ao longo das fases, com alguns tipos de armas. As visões mudam: na primeira fase é lateral e na segunda é por cima. Na primeira missão um helicóptero vai deixá-lo no topo de um prédio cheio de inimigos. Alguns itens são bem originais, como o bungee jump, aquele barato que você prende no pé ou na cintura para se jogar das alturas. De resto, ande e atire. fim



***DICA:** cuidado ao passar de fase. É preciso descer aqui e sair correndo atrás do inimigo. Não pare, senão os barris explodem*

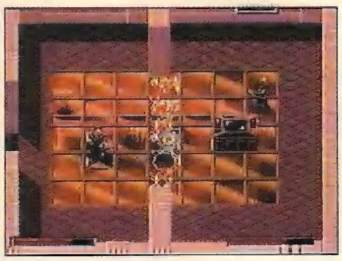
Para colher itens, primeiro suba e depois volte por cima



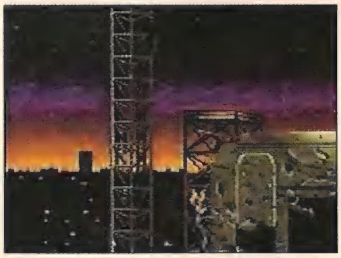
Pegue a corda e caia para continuar lá embaixo

Pendure-se na corda para atravessar lugares difíceis

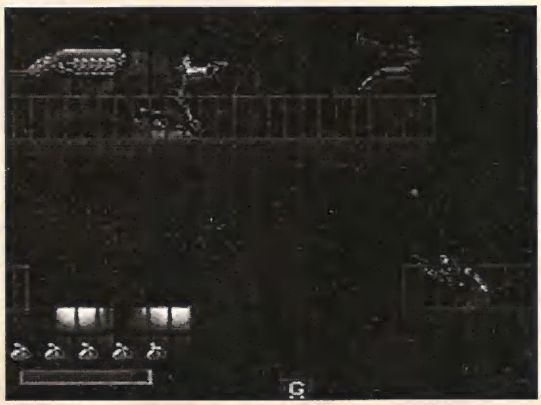
***DICA:** como acontecia no filme, quando estiver no museu, ache a sala de armas e desative a barreira para criar uma passagem*



Encontrou o chefe? Se a resposta é sim, atire e se esconda nas paredes



As caixas reservam várias surpresas. Escondem itens e até mesmo vidas



Nessa fase, o negócio é ir por cima. É bem mais garantido

DEMOLITION MAN — **2.8**

SNES

ACCLAIM

16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

SNES

Por Marjorie Bros

Se você adorava estourar bolhinhas de sabão quando era criança, a Taito trouxe para você um game que é uma gracinha. Todo coloridinho, **Bust a Move** é um jogo mais ou menos no do tipo de **Tetris**, mas com um estilo muito próprio, que é bem divertido.

TRIOS DE BOLHAS COLORIDAS

É o seguinte: a tela vem cheia de bolhas. A sua missão é juntar três bolhas da mesma cor para que elas caiam e sumam do mapa. É claro que você vai precisar de pontaria e estratégia para saber o que derrubar primeiro. Principalmente na segunda fase, quando o cenário embaralha um pouco o jogo. Os gráficos são simples, mas um quebra-cabeça não pede mais que isso. E a idéia do game compensa tudo. Boa hora para voltar à infância.

fim

Seu objetivo é formar conjuntos de três ou mais esferas

DICA: use as bolas com o foguinho, elas explodem tudo

Bust a Move

BUST A MOVE — **3,5**

SNES

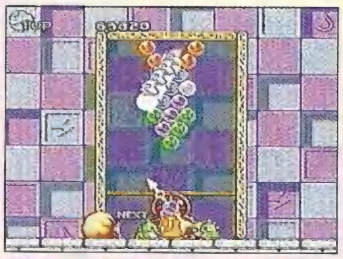
TAITO

8 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Quebra-cabeça

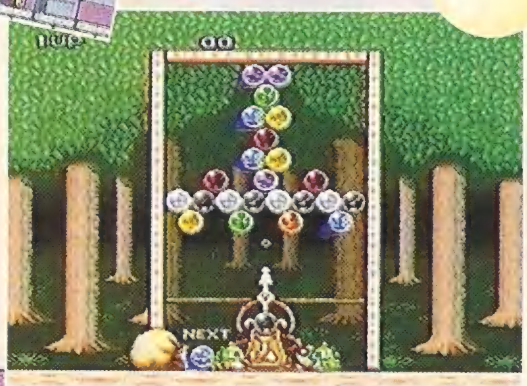
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



DICA: tente destruir primeiro as esferas de cima, elas vão se encarregar de derrubar as outras

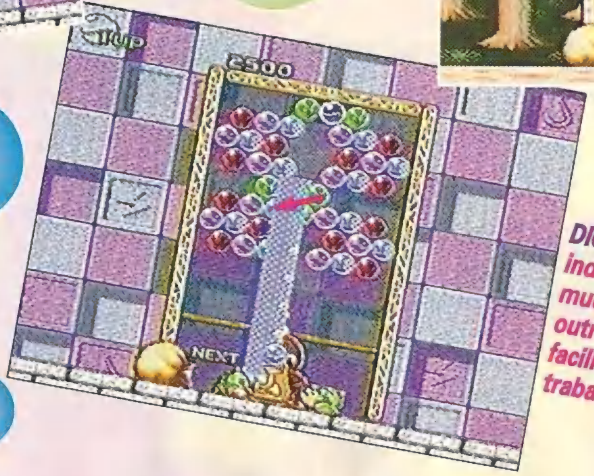
DICA: no round 7, destrua a parte de cima

DICA: as esferas com o símbolo do raio destroem tudo que estiver na mesma fileira delas



Quando você perder, aproveite e use a seta

DICA: evite deixar que esferas fiquem isoladas. Você vai ter de arrumar companhia para elas antes de derrubá-las



DICA: a esfera indicada plea seta muda a cor das outras atingidas, facilitando o seu trabalho

SWAT KATS

Por Baby Betinho

Mais uma cidade está em perigo. Dessa vez é Megakat City, um lugarzinho bem perigoso, recheado de vilões poderosos. Quem vai salvar a população do lugarejo? Se você está pensando em caras supermusculosos, cheios de manhas, truques e muito treino, esqueça! Quem vai dar um jeito nos maus nesse game são dois gatos: Rasor e T-Bone. Mas não são dois gatinhos branquinhos com laço no pescoço. Muito pelo contrário, os caras são selvagens, felinos de verdade. Você pode escolher entre um dos dois: cada um tem suas características. Você também escolhe o mundo e o vilão que vai combater. Agora chega de escolher. Ponha as suas sete vidas pra funcionar!

fim

DICA: cuidado com as plataformas. Quando elas ficam invisíveis, não é possível andar sobre elas

DICA: aqui, detone antes os voadores. Só entre no monstro gosmento quando a mira estiver vermelha

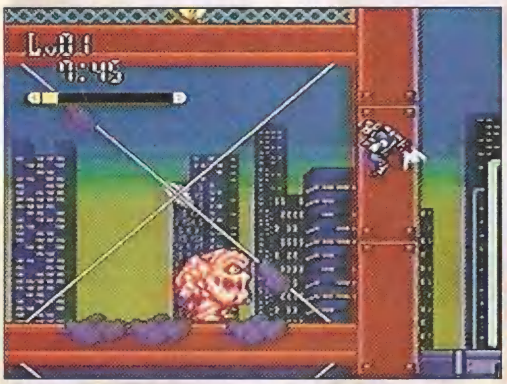
Em algumas horas, é preciso se agarrar nos prédios

DICA: quando você já estiver dentro dele, destrua os seus olhos

DICA: as bolinhas verdes com espinhos são indestrutíveis

A pimenta é o item que recarrega parte de sua energia. Bote pra arder!!

Muito cuidado com o que vem de cima, você pode ficar sem energia



Fique esperto ao usar seu jet. Quando começar a soltar fumaça, pare senão ele pifa

DICA: caindo pelo lugar certo, você colhe alguns itens

SWAT KATS **3.0**

SNES

TAITO

16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Ação - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

EARTHWORM JIM 2

DICA: para derrotar PsyCrow em Puppy Love, fique de olho no filhote mais próximo da multidão e não deixe nenhuma bomba passar

Jim tem problemas com porcos também

DICA: na Lorensen's Soil, destrua o teto para fazer um monte de terra que pode ajudá-lo na elevação do pulo

Da GamePro

Os jogadores que se mantêm fiéis ao barco dos 16 bits podem comemorar uma ótima notícia. A Playmates lançou **Earthworm Jim 2**, um jogo que promete levar o Mega Drive às alturas.

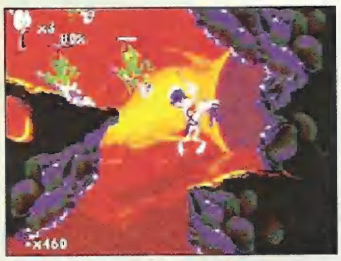
FELIZMENTE, TUDO DE NOVO

Esta sequência começa no ponto em que a primeira versão parou. Desta vez, o pássaro e vilão espacial PsyCrow sequestrou a namorada de Jim, a princesa "What's-Her-Name", para se casar. Isto deixou Jim enfurecido. A jogabilidade varia e é bem divertida, mas é familiar. São 10 mundos estranhos e extraterrestres que oferecem desafios diversificados. A visão lateral não é original, mas é perfeita para o jogo. Jim acha um arsenal de armas de alta tecnologia, como plasma blasters, mísseis e armas de tiros triplos. As armas iniciais são as já conhecidas metralhadora e chicote. Tudo isso para enfrentar uma gangue de gatos malvados, extraterrestres de circo e mais. Percebe-se que o pessoal da Playmates demorou na elaboração dos controles, pois Jim passa por uma grande variedade

DICA: em pulos longos, aperte o direcional para ajudar no salto e aumentar o alcance

DICA: na Flyin' King, você pode sacudir os porcos apertando o botão C rapidamente

Os produtores de Earthworm Jim 2 devem ter uma certa queda por vacas...



Jim está de volta ao Mega Drive e detona com uma ação excelente e um visual de primeira

AS ARMAS DE JIM

Sandblaster

Mega plasma blaster

Missil

Arma de tiro triplo

Metralhadora

Chicote

DICA: é fácil saber quando as vovós vão cair do céu

DICA: o chiclete não tem função. Se pegá-lo, use e dispense

DICA: bem no começo do jogo, há uma vida à esquerda

DICA: na Flyin'King, bata no balão de bombas para empurrá-lo o mais longe possível

de jogabilidade e cenários com estilo, graça e precisão. Com uma visão aérea de 3/4, você ajuda o herói a destruir um balão cheio de bombas e armas anti-verme. Os visuais são fantásticos e o destaque é, sem dúvida, o próprio Jim. No começo ele pode parecer molenga, mas no decorrer do jogo você vai sacar sua malícia e suas surpresas e mudar de idéia. Como em qualquer cart de Jim, há várias coisas estranhas, como avós caindo do céu, porcos voadores e chefes estranhos como vacas. A animação é tanta que parece se tratar de um desenho animado interativo. A música varia do rock ao clássic. Os efeitos são esquisitos, uma mistura de gritos e berros e explosões. Pela primeira vez, um verme cheio de simpatia irá conquistá-lo. fim

DICA: Earthworm Jim nasceu no dia 9 de junho de 1994

DICA: na Flyin' King, use a metralhadora para tirar as bolas verdes do seu caminho

DICA: quando você vir o goo por trás, normalmente quer dizer que pode pendurar-se (aperte C duas vezes)

DICA: na Lorensen's Soil, o seu sandblaster pode agarrar timers

DICA: sempre refaça seus passos para achar itens como power-ups em lugares diferentes

AS MÚLTIPLAS FACES DE JIM

Jim de cabeça inchada

O pulo de Jim

Jim dando um tempo

Game over!

Jim como a salamandra cega

Jim perdeu sua... cabeça!

EARTHWORM JIM 2	4.8
MEGA	
PLAYMATES	
24 Mega - 10 Fases	
1 Jogador	
Ação - Aventura	

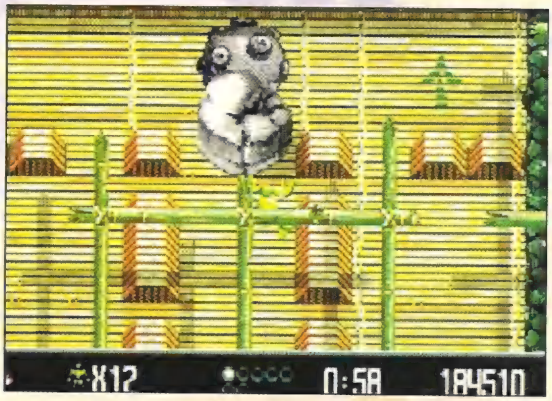
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Da GamePro

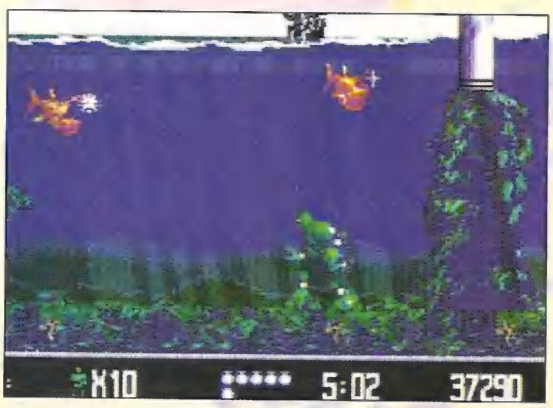
Se você estava com saudades de um bom jogo de Mega, **Vectorman** vai resolver seu problema. Assim que você começar a dominar os controles desse cara, vai perceber do que ele é capaz. O jogo é de plataforma, com vários tipos de armas e fases bem detalhadas. A história é simples: na Terra do Futuro, os humanos abandonaram suas casas por causa da poluição e deixaram orbots para limpar a sujeira. Um orbot chamado Raster, é exposto por acaso a uma arma nuclear e torna-se poderoso. Ele quer trazer os humanos de volta, mas de uma maneira bem diferente da que eles esperam. Um outro orbot, chamado Vectorman, que acabou de voltar de uma jornada pelo sol, quer botar as coisas no lugar. Para isso deverá lutar em 15 fases, incluindo uma fase polar e uma debaixo d'água, ambas nota 10. Vectorman começa com uma pistola laser, mas logo ele descobre outras armas, incluindo um supercanhão laser e uma arma de tiro triplo. Vidas, power-ups e energia sempre aparecem para salvá-lo. Vectorman também pode se transformar em objetos, como um carro de corrida, uma bomba e outros. A escolha das armas é automática e os controles são fáceis. Você atira e pula. A dificuldade é o número

DICA: este é o Frogger! Para se livrar dessa fase, atire enquanto anda pela parte superior e não toque as flexas rosas

DICA: para ir a um bonus round especial, destrua o aparelho de recepção dessa tela e depois o que está em cima dele



DICA: cuidado ao enfrentar essas libélulas. Elas aparecem em grupos de 5 e se escondem até serem destruídas



DICA: deixe os inimigos se acumularem em volta de você e atire com a arma que destrói tudo com um tiro

DICA: na fase 2, lembre de sempre pular para frente e atirar. Evite a mão pulando e atirando ao mesmo tempo sem parar, até destruí-la

de inimigos. Os gráficos são o destaque. O desenho beira a perfeição. Os sons acompanham os gráficos, com efeitos impressionantes. A música é tecno. Se houvesse um modo para 2 jogadores simultâneos, o jogo seria imbatível. Mas, para quem quer muita ação, cenários fantásticos e uma jogabilidade animal, Vectorman é o jogo.

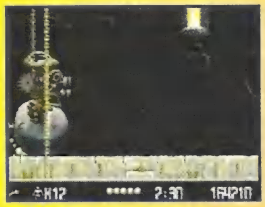
fim

DICA: os diabos-marinhos são difíceis de achar, mas, quando isso acontece, é uma festa

QUEM É O CHEFE

DICA: o primeiro chefe é o mais fácil. Atire só na parte que solta bombas, mas apenas quando estiver aberta

DICA: o segundo chefe tem duas partes. Primeiro, atire no pelicano correndo para frente e para trás. Em seguida, quando ele se transformar em um urso polar, só atire, evitando os projéteis



DICA: o terceiro chefe fica fácil quando você pega a manha. Acerte-o na cabeça e corra quando ele começar a atirar. Você pode acertá-lo de fora da tela

FURADEIRA

DICA: a furadeira precisa de uma superfície específica para trabalhar. Procure por cores diferentes no chão

PEIXE

DICA: como peixe, você é indestrutível e pode se movimentar na água

BOMBA

DICA: virando bomba, você é destrutível, mas útil. Destrua o máximo de inimigos e fique virado para a parede para se esconder

SHOW DE IMAGENS

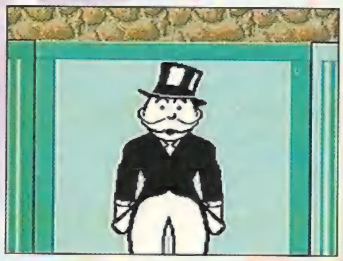
DICA: o poder especial de transformação deve ser usado imediatamente. Dê uma olhada em volta e escolha um tipo antes de pegá-lo

VECTORMAN **4.5**

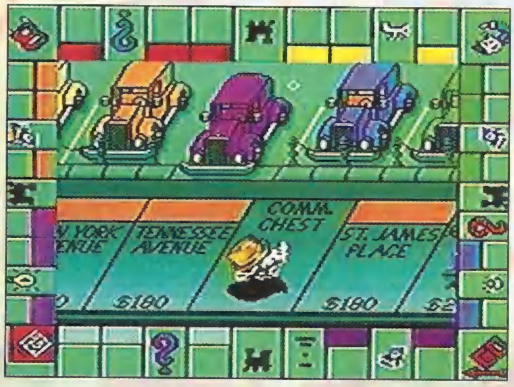
MEGA	
SEGA	
16 Mega - Fases N/D	
1 Jogador	
Ação	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	
CONTROLE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

MONOPOLY



DICA: se parar na cadeia, você fica apenas uma rodada de fora



DICA: para comprar imóveis, use o botão A; para ir a um leilão, use B

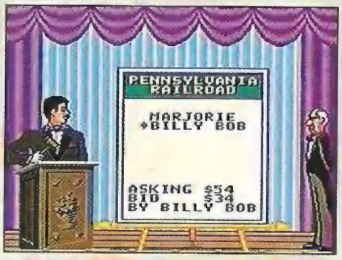
Por Marjorie Bros

Opa! Tem jogo pulando do tabuleiro para a telinha! Depois da versão para SNes, **Monopoly**, ou Banco Imobiliário para os brazucas, chega com tudo para o Mega Drive. O game não tem nada de diferente do jogo com tabuleiro e dadinhos reais. A vantagem é que se os dadinhos caem em cima do tabuleiro, as fichas e os peões não saem pulando e bagunçando todo o jogo. Ou se você costuma jogar com seu irmãozinho mais novo, aquele que odeia perder, ele não poderá simplesmente dar um soco no tabuleiro e fazer tudo voar.

NEGÓCIOS SÃO NEGÓCIOS

As regras são basicamente as mesmas. Jogam até oito pessoas que ganham um dinheirinho inicial, para sair fazendo compras. Nada de comprar bobagens: o negócio é comprar seu bairro, uma avenida e até companhias de táxi e aviação. Quando você tiver todas as fichas da mesma cor pode começar a construir! Se estiver sem grana pode colocar seus bens à venda num leilão. Não adianta querer levar vantagem no game: o computador sabe contar muito bem!

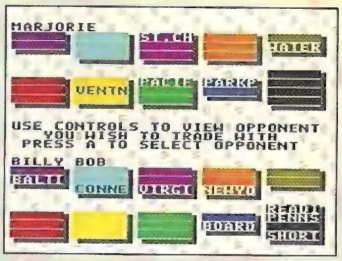
fim



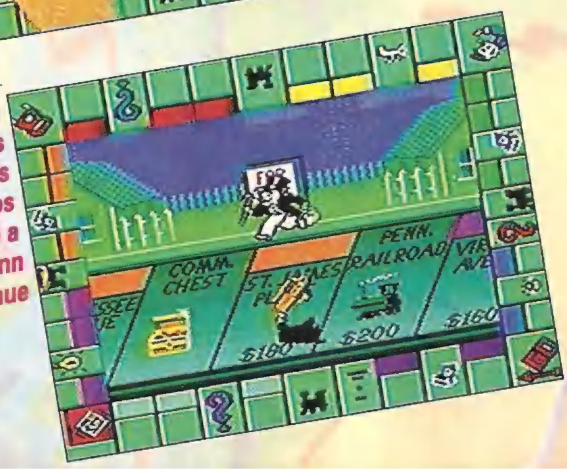
DICA: botou o fraque e foi ao leilão? Então, ponha a seta no seu nome e aperte A para fazer a sua oferta

DICA: neste ponto, você vê quanto custa esse local com casas ou hotéis. Prepare os bolsos

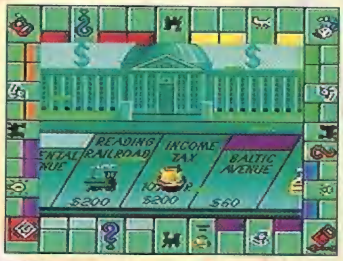
DICA: caso o dado caia com números iguais, você tem a oportunidade de jogar de novo



DICA: quando estiver nesse local, você pode trocar imóveis com outro jogador. Aproveite e movimente o mercado...



DICA: um dos pontos mais cobiçados do jogo é a Penn Avenue



DICA: ao passar pelo início, você ganha US$ 200. Não reclame, são quase dois salários mínimos

MONOPOLY	3,2
MEGA	
SEGA	
16 Mega - Fases N/D	
8 Jogadores simultâneos	
Tabuleiro - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

BATMAN FOREVER

Por Lord Mathias

Mano, vou logo avisando: esse game pode transformar qualquer picadeiro de circo em um verdadeiro ringue de luta livre. E adivinhem quem está no centro da arena para detonar os inimigos?

MORCEGO DE CINEMA

É ele mesmo, Batman, o morcegão em pessoa! O jogo segue o enredo do filme Batman Forever, que agitou as últimas férias da galera. Nosso bat-colega tem de livrar Gotham City de Duas Caras e Charada. E você vai dar uma ajudinha, é claro. Para isso, você pode jogar nos modos treino ou normal. No modo treino o bat-computador cria inimigos falsos e você manda ver porrada nos caras. No modo normal você entra no filme e segue a historinha de Batman Forever. Agora seja um bom bat-garoto e arrepie nesse game. fim

DICA: chefe na parada. Não fique no meio dos dois, utilize voadoras

DICA: para pegar itens, procure destruir vasos de flores ou estátuas

DICA: procure jogar os inimigos bem longe da plataforma

DICA: você pode escolher entre jogar como o Batman ou como o Robin

COMANDOS*

Soco Fraco- botão A
Soco Forte- botão X
Uppercut- ↓+ A
Gancho- botão Y
Chute Fraco- botão C
Chute Forte- botão Z
Rasteira- ↓ + C
Voadora- ↑ + Z
Defesa- botão B

** com controle de 6 botões*

DICA: aqui nesse ponto, o negócio é subir. Para isso, pressione ↑ + X quando estiver na área

BATMAN FOREVER **3,2**

MEGA

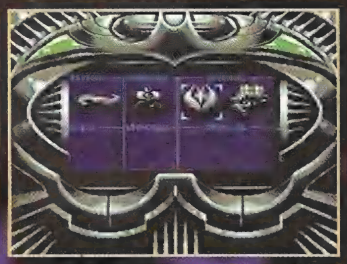
ACCLAIM

16 Mega - 8 Fases

2 Jogadores simultâneos

Ação

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



DICA: nessa tela você escolhe com quais armas opcionais o Batman vai enfrentar a parada

DICA: jogue o inimigo de cima da estátua para matá-lo bem rápido

DICA: use o gancho para subir para a parte superior da tela

Virtua Fighter

Por Baby Betinho

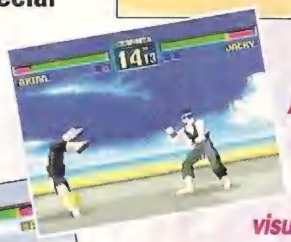
Não preciso nem dizer que **Virtua Fighter** foi o primeiro jogo de luta poligonal para os arcades. Você está tão careca de saber disso quanto eu. Também não preciso dizer que o game tem cenários e gráficos com mais detalhes que a camisa que a Marjorie comprou ali no camelô, achando que veio diretamente de Bali. Então, vamos ao que eu preciso dizer.

O replay capricha nos detalhes, com expressões faciais de babar

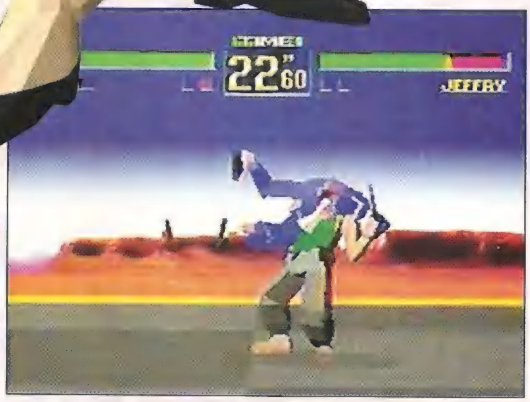
DESLIGUE O SOM E VÁ EM FRENTE

Virtua Fighter para 32X traz uma opção superanimal, já vista em **Street Fighter II'Special Champion Edition** para Mega: pancadaria geral! Ou seja, você pode montar uma verdadeira gangue e enfrentar um amigo, ou inimigo, ou o computador. O som fica devendo, a trilha sonora não agrada. Agora, para sentir o gostinho do jogo, ou do sangue, só jogando, galera! *fim*

A luta do século: Akira enfrenta Jacky

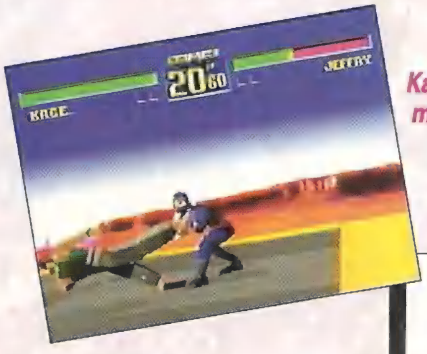


A movimentação perdeu poucos quadros, o que resultou num visual excelente



Jeffry e Pai fazem uma luta desigual. Ele é o lutador mais forte e ela a mais fraca

A conversão manteve o nível: os cenários e o chão são idênticos aos do arcade



Kage é um dos lutadores mais ágeis de Virtua Fighter

As cenas de vitória usam e abusam da qualidade dos gráficos

Wolf é um cara esperto. Se você vacilar, ele pode agarrá-lo facilmente

VIRTUA FIGHTER **4,5**

32X

SEGA

32 Mega - 7 Lutadores

2 Jogadores

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

THE Best play Here

Nintendo

PLAYTRONIC

GALPÃO. O PARCEIRO LEGAL DA SUA LOCADORA.

O GALPÃO DOS ELETRÔNICOS É O MAIOR DISTRIBUIDOR OFICIAL DE GAMES PARA VÍDEO LOCADORAS. NOSSO SERVIÇO DE TELEVENDAS É RÁPIDO E ÁGIL, ALÉM DE CONTARMOS COM UMA GRANDE EQUIPE DE VENDAS A NÍVEL NACIONAL.

COMPRANDO DO GALPÃO VOCÊ TEM OS SEGUINTES BENEFÍCIOS: GARANTIA DE FÁBRICA COM NOTA FISCAL; ORIENTAÇÃO NA COMPRA DOS MELHORES TÍTULOS; SEGURANÇA PARA O SEU NEGÓCIO; ATENDIMENTO PERSONALIZADO; ENTREGA RÁPIDA PARA TODO BRASIL; DIVERSAS FORMAS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO.

LIGUE PARA O GALPÃO **(0800) 12.6222**

E FAÇA UM NEGÓCIO LEGAL!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

R. NORMA PIEROCINI GIANNOTTI, 327
BARRA FUNDA - S.P. - CEP 01137.010

JAGUAR

BLUE LIGHTNING

Da Gamepro

Mais uma vez, convém fazer a mesma pergunta: por que os jogos do Jaguar CD são tão fracos se comparados a sua capacidade? A resposta nós

DICA: solte a napalm em qualquer lugar aberto, sem árvores

DICA: quando enfrentar alvos terrestres a visão da cabine é melhor

não temos, mas é certeza que **Blue Lightning** é mais um exemplo disso. Parecendo uma versão de **After Burner**, este simulador não consegue alcançar o modelo. Você é o piloto de um avião de primeira linha, que se arrisca em missões pagas a peso de ouro na Europa, América do Sul e outros continentes. Inicialmente, você está equipado com um número pequeno de mísseis. As balas são ilimitadas e, no decorrer do jogo, você pode adquirir bombas, napalm e algo mais. As visões são simples: dentro da cabine e por trás da asa, nada além de gráficos no estilo de 16 bits. A jogabilidade é mais lenta do que a de **Star Blade** ou mesmo a de **After Burner**. Alguns efeitos adicionais, como a fumaça saindo do avião, só ajudam a confundir e não melhoram os gráficos. Os cenários são realmente simples. Os únicos itens são algumas árvores e armas anti-aéreas. No ar, algumas nuvens e aviões. O rock da trilha sonora tenta seguir a linha de **Top Gun**, mas não chega a impressionar. Os controles da aeronave são fáceis. Você pode usar a turbina para escapar e mirar nos inimigos. Para atirar mísseis, ela é mais simples e melhor do que a metralhadora. Nada de inédito em **Blue Lightning.** Se você está a fim de velocidade, tire o velho 16 bits do armário e alugue **After Burner**. fim

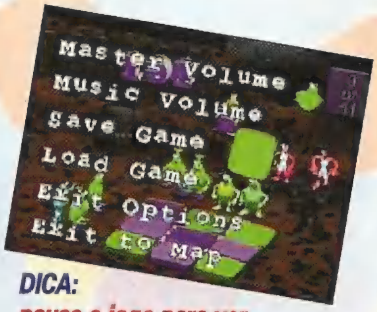
DICA: não voe dentro das nuvens, elas podem impedir sua visão por algum tempo

BLUE LIGHTNING ATARI	2.5
CD, 2 Jogadores	Tiro, Bateria
Gráfico	■■□□□
Som	■■■□□
Controle	■■□□□
Fun Factor	■■□□□
	1 2 3 4 5

Da Gamepro

A Atari não está usando seus bits com inteligência. Esta é uma acusação comprometedora, mas não inconsequente. **Flipout!** é divertido e tem um bom desafio, mas parece que ele foi feito para um console de 8 bits. E até poderia ter sido feito para o Game Boy.

O jogo é baseado em um campeonato realizado no planeta de queijo Phrohmaj, uma palavra difícil que se pronuncia "fromage", queijo em francês. Este campeonato se chama Great Tile Flipping Festival e para mostrar a devoção dos cidadãos desse planeta por este campeonato, eles são os espectadores do evento. No jogo, você deve virar as plaquetas na posição correta sem deixar que duas delas fiquem no quadrado da mesma cor. As plaquetas estão sempre virando em todos os lugares e o computador tenta confundir o jogador.



DICA: pause o jogo para ver os lugares coloridos debaixo das plaquetas. Formule sua estratégia usando essas informações

DICA: na Sphorkle Diner, fique virando uma plaqueta continuamente até que os aliens caiam fora

FLIPOUT!

COISA DE FRANCÊS COMENDO QUEIJO

Esta explicação pode parecer confusa - e é mesmo, mas o jogo também. Você só vai entendê-lo quando começar a jogar. As fases são interessantes e sempre variam. A música e os efeitos sonoros são irritantes, com aqueles sons eletrônicos de aliens, muito repetitivos. Pode-se dizer que a Atari desperdiçou gráficos neste jogo bobo, que não é bem um quebra-cabeça nem um jogo no estilo de **Tetris**. Se você gostou de **Klax**, você provavelmente vai gostar de **FlipOut!** fim

DICA: espere que a plaqueta esteja na posição certa para virar outra. Assim, você reduzirá as chances de errar

FLIPOUT! ATARI	2.8
2 Mega, 2 Jogadores	Quebra-cabeça, Bateria
Gráfico	■■■□□
Som	■■■□□
Controle	■■■□□
Fun Factor	■■□□□
	1 2 3 4 5

3DO

SPACE HULK
VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Da GamePro

Com esse título tão pomposo espera-se um jogo e tanto, mas a jogabilidade é bem mais modesta que o nome. O jogo, baseado na antiga versão para o PC, é sobre um grupo de soldados da Imperial Space Marines, chamado Blood Angels. Os I.S.Marines abordaram uma nave perdida chamada Space Hulk, cheia de aliens assassinos chamados GeneStealers, e querem que você deixe esta nave em paz. A seu time Terminator Marines está equipado com um arsenal de armas, como rifles, lança-chamas e canhões. Não as desperdice, pois você não vai achar outras durante o jogo.

"CARDUME" DE ALIENS

As criaturas GeneStealers possuem uma inteligência incrível e querem que você deixe a nave sozinha. Mas a estratégia de ataque desses aliens é simples e rápida. Eles atacam em conjunto e costumam pegar a vítima desprevenida. Quando ela percebe, já não é mais a mesma. O visual do jogo é ótimo. A perspectiva é em primeira pessoa e as criaturas são bem desenhadas. Quando levam um tiro, uma gosma espirra nas paredes. Todas as fases são parecidas, o que varia são os inimigos. Os sons são limpos e efetivos. Existem vários tipos de vozes, algumas assustadoras. O clima é pesado. Os encarregados das missões riem como malucos e gritam "This is for Ezekiel!" quando matam um alien. Se **Space Hulk** fosse um pouco mais rápido e menos complicado, seria um grande jogo de ação para o 3DO, mas missões técnicas com vários Terminators tornam o jogo exagerado. Não pense muito antes de atirar. fim

***DICA:** não atire nestas esferas porque você vai morrer. Em vez disso, chegue perto delas e aperte A para pegá-las*

***DICA:** mantenha os Terminators nas esquinas dos corredores, mas não em passagens livres.....*

***DICA:** quando um alien está vindo em sua direção pelo corredor, mire no ponto certo para atirar e mantenha a mira para prosseguir. Recarregue sua arma toda vez que o Terminator mudar de posição*

***DICA:** não atire demais, pois a arma esquenta demais e emperra*

***DICA:** quando estiver face a face com um alien, aperte B para evitar um ataque e aperte A para dar um choque elétrico nele*

***DICA:** antes de entrar em salas grandes, mande o incendiário botar fogo nela e depois o atirador para examiné-la*

SPACE HULK — **3.5**

3DO	
ELECTRONIC ARTS	
CD - Fases N/D	
1 Jogador	
Ação	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

NIGHT STRIKER

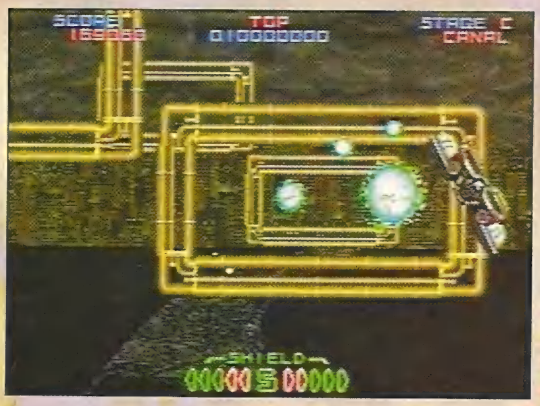
Por Marcelo Kamikaze

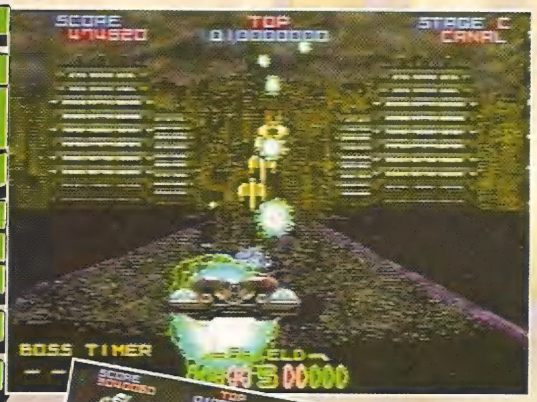
Chegando no PStation mais um filhote de arcade. **Night Striker** é um jogo de tiro que segue o estilo de **After Burner**, **Galaxy Force** e **Out Run**. E se você se liga nesse tipo de game, sabe que isso quer dizer muitos efeitos de zoom e rotação.

ACABANDO COM O FINAL

A grande sacada do game é o final. Nesse aspecto, esse título é o famoso 2 em 1, aliás, 21 em 1. Isso mesmo: são 21 finais. Se você é um daqueles caras loucos por terminar jogo, vai se deliciar. Em tese, são seis fases. Mas como você pode escolher entre vários caminhos, tudo muda de figura. Você comanda o Intergray, um carro com mil e uma utilidades. Se der vontade, sua máquina pode virar um robô, uma moto, um jato etc. O show fica por conta dos cenários e dos mestres, futurismo da pesada. E bala pra tudo quanto é lado! *fim*

DICA: como vai a disposição? Se não vai bem, melhore, pois aqui é preciso se mover o tempo todo, sempre voando



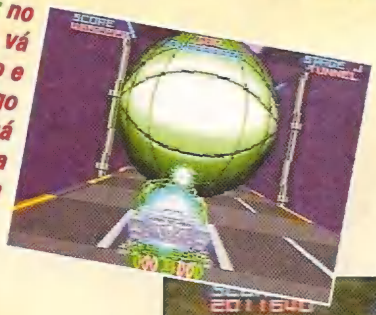


DICA: ao soltar o direcional, sua nave voltará sempre para o centro da tela

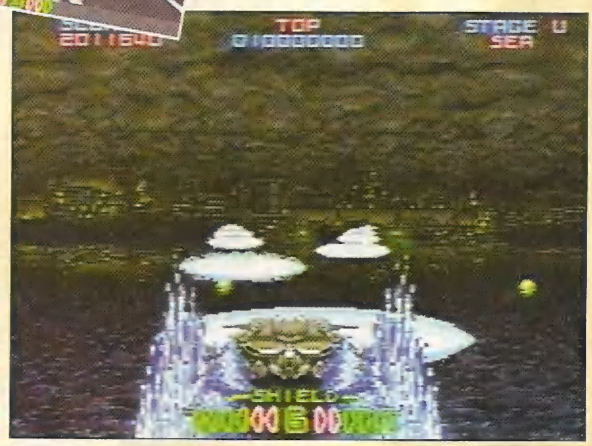
Utilize seus reflexos para escapar das barreiras

DICA: quando tiver espaço, fique girando na tela e atirando. Isso vai ajudá-lo a matar os chefes

DICA: para matar os chefes do túnel, fique no chão e não pare de atirar



DICA: no túnel, vá pelo chão e atire. Logo de cara há uma surpresa



Sua arma muda na última fase, aproveite para detonar

Para cada caminho que você escolher, há um final diferente. No total, são 21 finais!

DICA: fique esperto para desviar dos canos e capriche na mira. Ela será fundamental

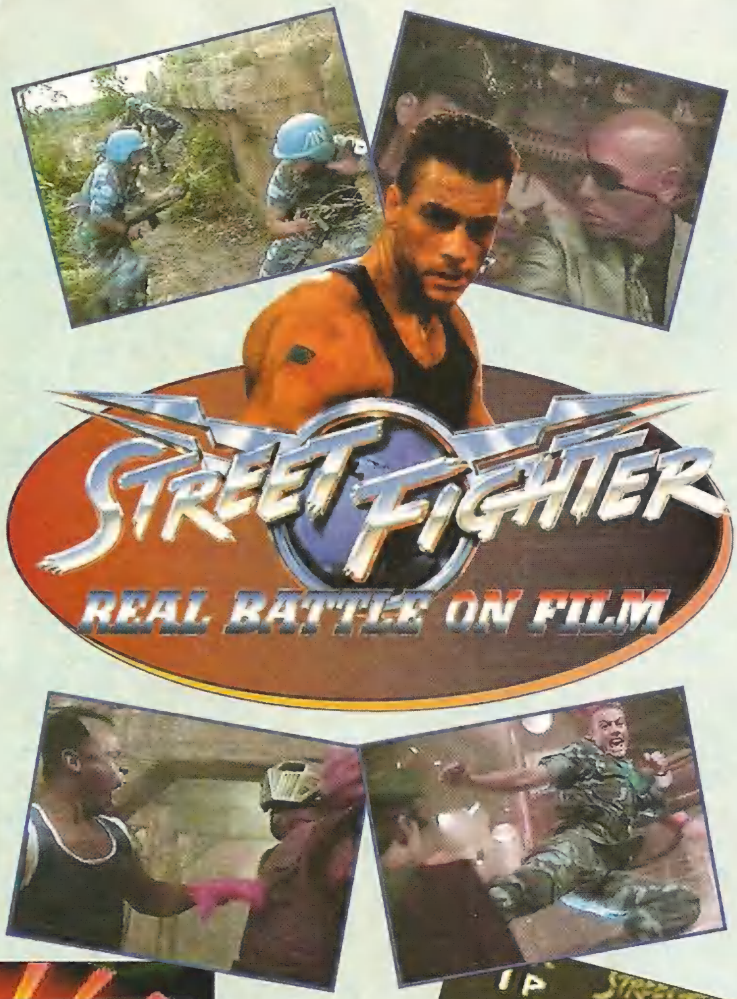
NIGHT STRIKER — **3.2**

P.STATION	
VING	
CD - 21Fases	
1 Jogador	
Tiro	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

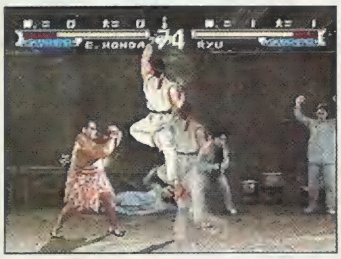
Por Baby Betinho

Depois de dar um passeio pelo Saturn, **Street Fighter** chega ao PStation. **Street Fighter Real Battle on Film** é baseado no filme Street Fighter, aquele estrelado pelo Jean Claude van Damme, que você assistiu no cinema agarrado ao pacote de pipoca. Mas vamos tratando de largar a pipoquinha que chegou a hora do que interessa: porrada! O game traz 14 lutadores, incluindo aquele pessoalzinho velho de guerra, gente que não cansa de arrumar confusão e sair no braço com todo mundo, como Ryu, Ken e Guile. Ah, desculpem, esqueci o melhor de todos os brigões: eu, Baby Betinho. Bem, voltando ao game: os caras podem se enfrentar em dois modos, versus ou movie.



PANCADARIA DE CINEMA

O modo versus é aquele já conhecido, tradicional nos jogos de luta. Jogando no modo movie você segue o enredo do filme. O game sai perdendo na jogabilidade. Imaginem o drama: supercombos, golpes especiais, fatalities, tudo com o controle do PStation. Tem de ser um superfera para arrasar no game de primeira. Se você perde nos controles, ganha, e muito, nas demos de abertura. Imagens digitalizadas, também baseadas no filme, que deixam qualquer um totalmente arrepiado. Do dedão do pé até o último fio de cabelo (que eu já perdi há algum tempo). Não espere para conferir! fim

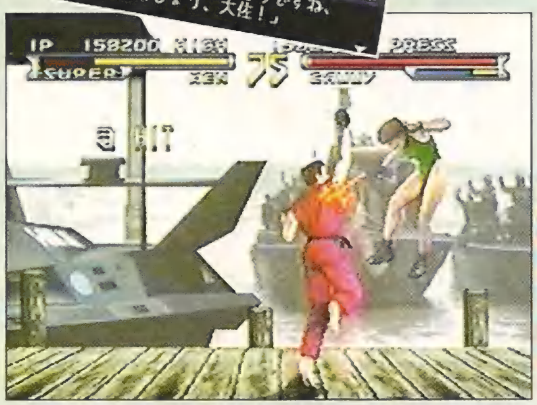


DICA: com a barra bem cheia, solte o Shoryuken com 2 botões para ter mais poder

DICA: no modo movie, você joga a história do filme como Guile

No total, são 14 lutadores a sua disposição

DICA: ao ganhar uma luta no modo movie, você pode optar por dois caminhos



DICA: quando estiver lutando contra Cammy, use e abuse dos Shoryukens

STREET FIGHTER REAL BATTLE — **3.5**

P.STATION

CAPCOM

CD - 14 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		

Clockwork Knight 2

Por Marjorie Bros

Bem, acabei de falar com o chefe. Já avisei que não adianta ele vir com essa história de terminar jogo porque eu já estou deveras (ou muito, se vocês preferirem) cansadinha. Só hoje detonei dois supergames. Chega!

DICA: acerte os braços da televisão, eles são o ponto fraco dela

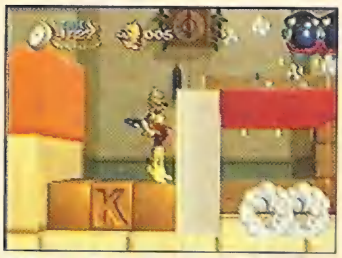
NO PARAÍSO DOS BRINQUEDOS

Agora é hora de brincadeira. E não tem lugar melhor para brincar que um quarto de brinquedos, não acham? Então, Saturn na tomada e **Clockwork Knight 2** no console, moçada. O lance nesse game é controlar Peperouchau, o cavaleiro mecânico (um cara com um bigodão de português), enquanto o mocinho cavalga pelo castelo mágico ou pelo mundo dos brinquedos. Pena que a jogabilidade não corresponda à magia do jogo. Mas o visual é fantástico e a brincadeira é pra lá de divertida.

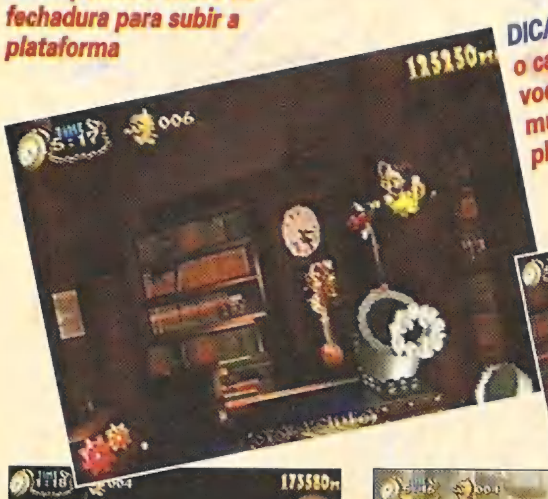
fim

DICA: fique sempre de olho nas placas para saber a hora certa de pular

DICA: para matar a minhoca, acerte várias vezes o seu microfone

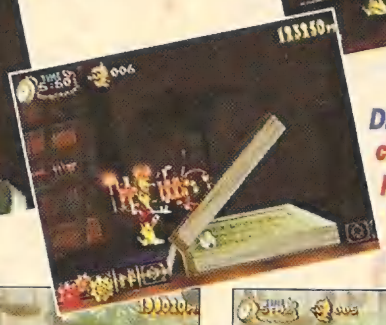


DICA: ponha a chave na fechadura para subir a plataforma



DICA: usando o canhão, você pode mudar de plano

DICA: pegue o zippo. Assim você acaba mais rápido com os helicópteros



DICA: quando chegar nesse ponto, empurre o livro para prosseguir

DICA: para matar o morcego, pegue o ovo que ele deixa e ataque no cara

DICA: para se proteger das ondas, o negócio é utilizar o patinho

DICA: para encontrar itens importantes, quebre os ovos (mas sem fazer omelete...)

CLOCKWORK KNIGHT CAP. 2

3.5

SATURN

SEGA

CD - Fases N/D

1 Jogador

Aventura - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

O NATAL ESTÁ CHEGANDO. ANTECIPE SUAS COMPRAS. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.

KILLER INSTINCT

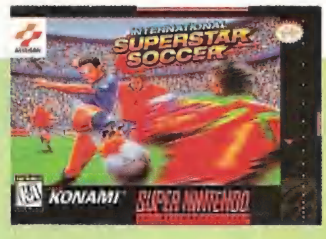
Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical. **R$ 89,90**

MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos. **R$ 89,90**

DONKEY KONG LAND

A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy. **R$ 54,90**



INT. SUPERSTAR SOCCER 2

Lançamento em novembro. Reserve já a sua cópia, e seja um dos primeiros a receber no país. **R$ 89,90**

SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: **Virtua Fighter.**

2 X R$ 380,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Myst, Bug, Mortal Kombat 2, Street Fighter Movie, NBA Jam TE, Rayman Shinobi e Sim City 2.000. **R$ 79,90**

SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R$ 325,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Street Fighter Movie (Luta)
- Mortal Kombat 3 (Luta)
- NBA Jam TE (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)
- FIFA Soccer 96 (Futebol)
- Tekken (Luta)
- Rayman (Aventura)

R$ 79,90

PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: **Gex.**

2 X R$ 275,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Road Rash, Fifa Soccer, Slam & Jam 95, SS Fighter 2 Turbo, Drug Wars e Flying Nightmares, **R$ 84,90**

SUPER NES - R$ 59,90

Biker Mice From Mars	Power Instinct
Bonkers	Return Of The Jedi
Bugs Bunny 2	Rise of The Robots
Demon's Crest	Road Runner
Double Dragon V	Speed Racer
Fatal Fury 2	S. Fighter 2 Turbo
Final Fight 2	Stunt Race FX
F-1 Roc 2 Built Win	Super Game Boy
GP-1 Part II	Super Mario All Stars
Indiana Jones	Super Soccer
Legend of Zelda	Super Tennis
Mega Man X	Tiny Toon Adventures
Mickey's Great Circus	Turn 'N Burn
Mickey Mania	X-Men
Operation Thunderbolt	World Heroes 2

ÚLTIMAS NOVIDADES - R$ 84,90

Batman Forever (SN/MD)	Indiana Jones (MD)
Captain Commando (SN)	Kawasaki Superbike (SN)
Demolition Man (SN/MD)	Mega Man 7 (SN)
Dirt Trax FX (SN)	Phanthom 2040 (SN/MD)
Doom (SN)	Pocahontas (SN/MD)
Dracula X (SN)	Revolution X (SN/MD)
Dragon Bruce Lee (SN/MD)	Secret Evermore RPG (SN)
Earthworm Jim 2 (SN/MD)	Scooby Doo (SN/MD)
FIFA Soccer 96 (SN/MD)	Urban Strike (SN)
Final Fight 3 (SN)	Virtua Fighter (32X)
Foreman Boxing (SN/MD)	Weaponlord (SN/MD)
Game Boy Transparente	Wild Guns (SN)
Head On Soccer (SN/MD)	Yoshi's Island (SN)

TOP 10 - R$ 84,90

1) Judge Dredd (SN/MD)
2) Primal Rage (SN/MD)
3) Power Rangers (SN/MD)
4) Donkey Kong Country 1 (SN)
5) FIFA Soccer 95 (MD) e 94 (SN)
6) NBA Jam TE (SN/MD/32X)
7) S.S. Fighter 2 (SN/MD)
8) Mortal Kombat 2 (SN/MD/32X)
9) Justice League (SN/MD)
10) Mansell Indy Car Racing (SN)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos.

LIGUE JÁ **0800 130 500** LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.

DIRECTSHOPPING

ARCADE

Por Baby Betinho

MARVEL SUPER HEROES

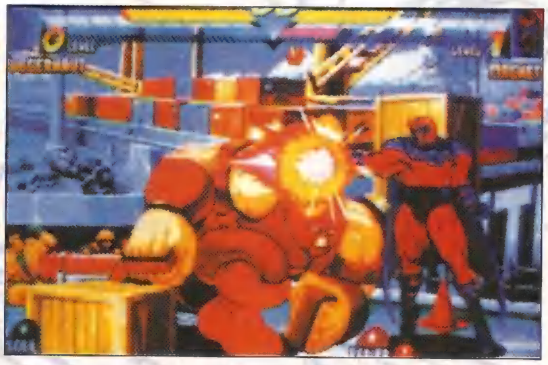
Mano, pelo jeito a Capcom gostou dos personagens da Marvel e resolveu fazer os caras botarem pra quebrar em mais um jogo. **Marvel Super Heroes** segue o sistema básico de **X-Men**, só que mais incrementado. Os 10 lutadores podem arrasar com golpes normais, especiais e o super arrasa-quarteirão Infinity Specials. Para usá-los, você tem de encher a barra Infinity. Alguns podem enchê-la uma vez só, mas outros... A história gira em torno das Infinity Gems (pedras do infinito). São 6 tipos: time (tempo), soul (alma), power (poder), mind (mente), space (espaço) e reality (realidade). Durante a luta, elas podem cair do céu, mas você pode roubá-las dos inimigos. Basta arremessá-los. As pedras são usadas com comandos especiais e o efeito varia para cada uma delas. Alguns lutadores tem maior domínio. Magneto, por exemplo, usa melhor a space gem, pois ele vira um campo de força magnético e fica invulnerável. Nos outros lutadores, a pedra

Fanático

DICA: alguns podem usar melhor as pedras. Shuma-Gorath pode tirar bom proveito da Reality Gem

O elenco está todo aí. Hulk, Wolverine, Homem-Aranha, Magneto, Fanático, Homem de Ferro, Psylocke, Capitão América, Shuma-Gorath e Black Heart

DICA: Juggernaut não pode ser interrompido com golpes simples. Use um golpe tipo encontrão para furar o ataque inimigo



Black Heart

só aumenta um pouco da defesa e permite que os golpes arranquem menos energia. Se liga no efeito de cada pedra: a time faz aumentar a velocidade; a soul faz recuperar sua energia; com a power, seus golpes ficarão mais fortes e alguns especiais vão mudar; a mind preenche a barra Infinity; a space aumenta a defesa; e a reality permite ao lutador usar projéteis. A briga pelas pedras deverá ser a chave para a vitória em **Marvel Super Heroes**. O super salto e o levantamento em movimento são uma herança de **X-Men**. As habilidades mutantes, agora, são automáticas. Psylocke e o Homen-Aranha podem usar o salto com auxílio da parede. Black Heart e o Homem-de-Ferro tem dash aéreo. Os fortões Hulk e Fanático podem arrancar energia, enquanto o adversário se defende, com qualquer golpe. Há habilidades mais específicas como o Healing Factor de Wolverine. Com isso, ele recarrega a energia com o tempo. Os gráficos são maravilhosos. O mundo e o clima dos quadrinhos foi traduzido com perfeição.

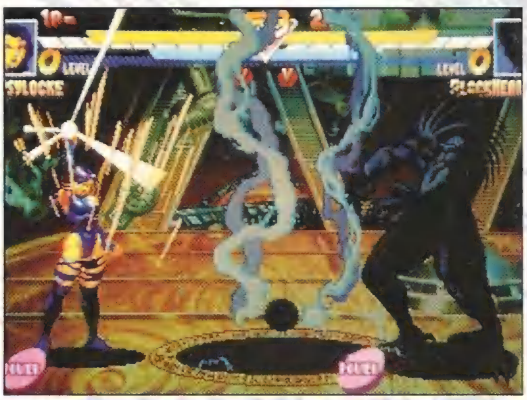
Homem de Ferro

Psylocke

E isso é só a pontinha do iceberg, pois a Capcom já confirmou os up-grades (versão melhorada) de **X-Men** e **Street Fighter ZERO**. Pelo jeito, o Baby aqui vai distribuir porradas por um bom tempo. Aguardem umas manhas para bater legal nas próximas edições! *fim*

Shuma Gorath

***DICA:** com o Infinity Special de Black Heart, é difícil desviar e sair ileso do golpe. Alguns podem carregar o IS mais vezes*



***DICA:** para usar as jóias, faça ↓↙←+ três botões de soco. Para escolhê-las, basta usar Start. Na foto, Psylocke detona com a Power Gem*

MARVEL SUPER HEROES **4.8**

ARCADE

CAPCOM

300 Mega - 10 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

NÓS FALAMOS A SUA LÍNGUA

FRANQUIAS DISPONÍVEIS

GAMES FOR US

GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui um acervo diferenciado e um atendimento personalizado, cabines com consoles de última geração e diversos tipos de promoções.

LOCAÇÃO E VENDA

SÃO PAULO

Aclimação
Av. Aclimação, 239
Tel.: (011) 277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.: (011) 725-0168
Brooklin
Av. Pe. Antonio José dos Santos, 1053
Tel.: (011) 531-0990
Campo Belo
R. Pascal, 911
Tel.: (011) 535-3655
Higienópolis
Av. Angélica, 1007/ Sobre Loja
Tel.: (011) 826-8132
Itaim Bibi
R. Bandeira Paulista, 181
Tel.: (011) 64-8670
Moema
Av. Lavandisca, 239
Tel.: (011) 543-9008
Tatuapé
R. Monte Serrat, 1449
Tel.: (011) 293-3071

INTERIOR E OUTROS ESTADOS

Jundiaí - SP
Av. Nove de Julho, alt. do nº 1155
Tel.: (011) 436-0130
Santos - SP
Av. Epitácio Pessoa, 286
Tel.: (013) 227-5710
S. J. do Rio Preto - SP
R. General Glicério, 4160
Tel.: (017) 234-2191
Curitiba - PR
R. Gal. Aristides Athayde Jr., 673
Tel.: (041) 224-0640

Procure a loja mais perto de você !

Mario's Tennis

Da Gamepro

Um game para quem gosta de um bom e sério jogo de tênis. Quer dizer, nem tão sério assim. Pelo menos no que diz respeito aos jogadores. Mario conseguiu reunir em um campeonato, no melhor estilo Wimbledon, desde seu amigo Yoshi até Donkey Kong Jr. Só ficou faltando a rainha da Inglaterra...

DICA: para dar uma deixadinha indefensável, fique o mais próximo que você puder da rede

aquela forcinha.
Os efeitos 3D do Virtual Boy fazem você se sentir comose estivesse na quadra. O visual em preto e vermelho força a vista, mas você acaba se acostumando. O game funciona como um sonho. As jogadas são bem variadas: backhands, forehands, deixadinhas, voleios etc. Como na maioria dos jogos de tênis, o serviço é um pouco frustrante, mas só até você encontrar o tempo certo de saque. E não importa se seu nome não é André Agassi ou Pete Sampras, as feras do tênis mundial na atualidade. Segure firme a raquete e não deixe a peteca cair, ou melhor, a bolinha. fim

DICA: quando estiver servindo, segure para cima até bater na bola para melhorar seu saque

NOITE DE SONHOS

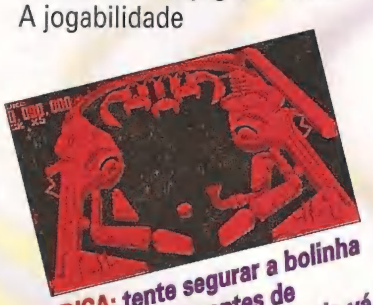
Mario's Dream Tennis tem visão de jogo por trás do jogador que é impressionante, além de dar

DICA: se você tentar dar um golpe (botão A ou B) e deixar a bola passar, aperte rápido o botão de golpe de novo para se recuperar

MARIO'S D. TENNIS NINTENDO	4.2
8 Mega, 1 Jogador	Tênis, Multiscrolling
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
1 2 3 4 5	

Da Gamepro

Se você estava sentado aí, todo bodeado, achando que não existia mais nenhum game de pinball nesta terrinha, você estava certo. Mas, para você ficar mais animado e disposto, ***SGP*** traz um pinball de outras galáxias para você exercitar seu dedos.



DICA: tente segurar a bolinha com o flipper antes de arremessá-la, para que ela vá aonde você quiser

GALACTIC PINBALL

DICA: se as bolinhas caírem em um lugar impossível de alcançar com o flipper, dê aquela famosa balançada na mesa para resolver o problema

PERDIDO NO ESPAÇO

Galactic Pinball tem quatro mesas que, com certeza, não são desse mundo. Alien, UFO, Colony e Cosmic têm tudo de melhor, dos bumpers aos pontos extras escondidos. Sem contar os jogos bônus. A jogabilidade não deixa nada a desejar. Os controles respondem na hora certa com potência e precisão, como se você estivesse jogando no flipper do seu bairro, se é que as coisas andam bem por aí. Cada mesa tem seu próprio desenho e os componentes parecem estar flutuando no espaço. Dá para imaginar a sensação? O Virtual Boy e seus efeitos 3D ajudam ainda mais nessa história de outro mundo. Mas cuidado, as rampas, às vezes, saltam da mesa e provocam um superefeito. O som dá conta do recado direitinho, mas não tem nada de enlouquecedor. Se você é um apaixonado por pinball, não deixe de conferir essa galáxia da era vermelha. fim

DICA: em mesas com vários flippers, não segure para baixo os flippers inferiores ao despachar a bolinha, se quiser continuar a jogada com o flipper de cima

GALACTIC PINBALL NINTENDO	3.8
8 Mega, 1 Jogador	Pinball, Multiscrolling
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
1 2 3 4 5	

Power Drive

DICA: use o opcional das flexas até você decorar as curvas

Da GamePro

Carts de corrida com visão superior eram divertidos na época em que **Off Road** chegou ao arcade. A idéia de insistir e fazer mais um jogo nesse estilo para o Game Gear não deu muito certo, pois é apenas mais um. Nesse jogo de corrida tipo rally, você corre em 8 pistas nada fáceis. Como sempre, você coleta power-ups e dinheiro para manter e melhorar sua máquina. Os carros e as pistas são bem definidos graficamente. Os circuitos têm boa movimentação e um visual acima da média do Game Gear. O som não é tão bom assim. As músicas são techno-static, estilo já conhecido em vários jogos para o console. O lance é aproveitar os efeitos sonoros, que são melhores. Os carros falham um pouco nos controles. O visual simples do jogo dá a impressão de ser fácil de se controlar, mas não é bem assim. Até pegar a manha, você vai sofrer no joystick. Até 8 jogadores podem se revezar nas corridas. O clima também pode variar, opção pouco comum em jogos de Game Gear. Mesmo assim, **Power Drive** é para quem gosta de carros descontrolados e pistas escorregadias. Boa sorte.

fim

DICA: lembre-se de que é uma corrida contra o tempo, não se distraia com os oponentes

DICA: após as corridas, conserte os pneus, mais importantes para o controle do carro, e depois o motor

POWER DRIVE U.S. GOLD						3.0
4 Mega 8 Jogadores (altern.)		Corrida Passwords				
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
	1	2	3	4	5	

Chicago Syndicate

Da GamePro

Larcen Tyler, um dos personagens de *Eternal Champions*, reaparece em uma grande aventura. Mas, o visual do Game Gear estragou um pouco a idéia. O jogo começa logo após Larcen ressuscitar. Para redimir-se de seu passado criminoso, ele fez um acordo com a polícia para ajudar a capturar uma gangue nas ruas de Chicago. Você deve guiar Larcen contra os inimigos e pegar armas especiais em 7 fases urbanas que lembram *Ninja Gaiden*. Você pode começar em qualquer fase e enfrentar o chefe que quiser. O que deveria ser uma vantagem, acaba se perdendo por causa da lentidão e dos sprites pequenos. Larcen se move para os 2 lados, mas a sua face só vai para a direita. Há uma grande variedade de golpes. Ele e seus inimigos, que ficam parados como sacos de pancada, são tão pequenos que mal dá para apreciar os golpes. Apesar de tudo, o jogo é razoável, com cenários que mudam a cada fase e efeitos sonoros e música acima da média do Game Gear.

DICA: use os reverse attacks para combater inimigos que chegam por trás atirando

DICA: mantenha os inimigos à distância com o hook attack

DICA: quando estiver de frente para 2 inimigos, chute o primeiro para sair da linha de fogo do de cima

CHICAGO SYND. SEGA						2.8
4 Mega 1 Jogador		Luta 7 Fases				
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
	1	2	3	4	5	

fim

Golpe Final

Golpe duplo este mês! Primal Rage, mais animal e demolidor do que nunca, com especiais, combos e fatais para SNes e Mega!

Baby Betinho

OS CONTROLES

Os golpes especiais de cada personagem, assim como os combos e os fatais, são realizados do mesmo jeito nas versões para SNes e Mega Drive. Os botões correspondentes a cada golpe estão indicados no quadro desta página (em baixo, à esq.).

MOVIMENTOS BÁSICOS E POWER MOVES

Em geral, cada personagem tem 4 golpes básicos (Alto Rápido, Alto Forte, Baixo Rápido e Baixo Forte) e 2 Power Moves que são realizados quando 2 botões de golpes altos ou 2 de baixos são apertados ao mesmo tempo.

MEGA DRIVE

A – BR (baixo rápido)
B – BF (baixo forte)
X – AR (alto rápido)
Y – AF (alto forte)

SNES

A – BF (baixo forte)
B – BR (baixo rápido)
X – AF (alto forte)
Y – AR (alto rápido)

HIGH POWER
MEGA E SNES – (AR AF)

LOW POWER
MEGA E SNES – (BR BF)

ARMADON

SPECIAL MOVES

Bed-O-Nails
Segure (AF BR) e ↓↑
Gut Gouger
De perto, segure (AR AF BR) e →←
Iron Maiden
Segure (AF BR) e ←↑→
Flying Spikes
Segure (AF BF) e ←↑
Hornication Uppercut
Segure (AR AF BR) e ↓↘→↗
Mega Charge
Segure (AR BR) e ←↓→
Spinning Death
Segure (AR BF) e ←→↓
Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e ↑→↓

FINISHING MOVES

Gut Fling
Segure (AR AF BR) e ↓↓↓↓↑
Meditation
Segure (AR AF BR BF) e →↓←→→
Impaler (apenas no SNes)
Segure (AR AF BR) e ↓←↑↓

RAGING COMBOS

Jumping Low Combo
Pule em direção do oponente com AF
Aperte (↓AF)
Em seguida, (↓BR BF)
Jumping In-Close Combo
Pule com BF
Pule de novo com (AR AF)
Aperte (↓BF)
Aperte (AR AF)
Segure (AR BR) e ←↓→
Bed-O-Nails Combo
Pule com AF

Pule de novo com HP (High Power)
Aperte (↓BR)
Segure (AF BR) e ↓↑
Spinning Death Combo
Pule com BR
Pule de novo com (BR BF)
Aperte (↓BF)
Segure (AR BF) e ←→↓

BLIZZARD

Special Moves

Air Throw
Enquanto estiver no ar, segure (AF BR)
Ice Geyser
De perto, segure (AR AF BF) e ↓↑
Long Mega Punch
Segure (AF BF) e ←→
Punching Bag
De perto, segure (AR BF) →↘↓↙←↖↑
Short Mega Punch
Segure (AR BR) e ←→
Freeze Breath
Segure (AR AF BF) e ←→
Fake Mega Punch
Segure (AR BR) e ↓↑
Quick Mega Punch
Segure (AR AF BR BF) e ←→
Throw
De perto, segure (AF BR) e →↘↓↙←↖↑
Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e ←↖↑↗→↘↓

Finishing Moves

Brain Bash
Segure (AR AF BF) e ↓↓←↑→
To-Da-Moon
Segure (AR AF BR BF) e ↓↓↓↓↑
Redemption (apenas no SNes)
Segure (AR AF BR BF) e

Raging Combos

Fist of Fury Combo
Pule com BF
Pule de novo com (BR BF)
Chegue perto do oponente e aperte AF
Aperte (AR AF)
Big Bang Combo
Pule com (AR AF)
Chegue perto do inimigo e aperte (AR AF)
Segure (AR AF BF) e ↓↑
Pule com (BR BF)
Chegue perto e aperte AR
Aperte (AR AF)
Segure (AR AF BR BF) e ←→

Freeze Combo
Chegue perto e aperte (BR BF)
Segure (AR AF BF) e ↓↑
Pule com (BR BF)
Chegue perto e aperte BF
Aperte (BR BF)
Down-Up Combo
Pule com (BR BF)
Chegue perto e aperte BF
Aperte (BR BF)

CHAOS

Special Moves

Battering Ram
Segure (AR BR) e →→
Flying Butt Slam
Segure (AF BF) e ↓→↑↘
Ground Shaker
Segure (AF BR) e ←↖↙
Slow Power Puke
Segure (AF BR) e ↑→
Fart of Fury
Segure (AF BR) e ↓↘→↗↑↖←
Grab-N-Throw
De perto, Segure (AF BF) e →←
Fast Power Puke
Segure (AR BF) e ↑→
Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e→↘↑↙←↖↑

Finishing Moves

Cannonball
Segure (AR AF BR BF) e ↓→↑↘
Obs: Este golpe só é possível nos cenários da praia, ruinas e da pista
Golden Shower
Segure (AR BR) e ↓, continue segurando AR e BR e segure também AF e BF e aperte ←→←→
Churl (apenas no SNes)
Segure (AR AF BR BF) e →→→←←←

Raging Combos

Battering Ram Combo
Pule com (BR BF)
Chegue perto e aperte AR
Aperte AR
Segure (AR BR) e →→
Crossover Combo
Pule por cima do oponente com (BR BF)
Chegue perto e aperte AR
Aperte AR
Segure (AR BR) e →→
High-Low Combo
De perto, aperte AR
Aperte (↓BR)
Aperte (↓BR BF)
Cadelina Special Combo
Pule com (BR BF)
De perto, aperte AF
Em seguida, (AR AF)
Segure (AR BR) e →→
Aperte (↓AF)

DIABLO

Special Moves

Fast Fireball
Segure (AR BR) e ↓→
Hot Foot
Segure (AF BF) e ↖↘
Mega Lunge
Segure (AR BF) e ↓↑
Torch
Segure (AR BR) e ↑→
Slow Fireball
Segure (AF BF) e ↓→
Inferno Flash
Segure (AF BR BF) e ↑
Pulverizer
Segure (AR BF) e ↑→↓
Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e ↓↑↓

BERSERK MODE

O seu personagem fica furioso quando é atingido por um combo ou uma série de golpes. Neste estado, o personagem perde mais energia do que o normal.

Continua

Golpe Final

PRIMAL RAGE

FINISHING MOVES

Incinerator
Segure (AR AF BR BF) e ↖↓↘

Fireball
Segure (AF BR BF) e →→→→→

Infernal (apenas no SNes)
Segure (AR BR BF) e ↑↓↑↓↓

RAGING COMBOS

Fireball Combo
Chegue perto e aperte AR
Aperte BR
Segure (AR BR) e ↓→

Hot Foot Combo
Pule com (AR BF)
Aperte AR
Em seguida, (AR AF)
Segure (AF BF) e ↖↘

Touch-of-Death Combo
Pule com BF
Pule de novo com (BR BF)
De perto, aperte AF
Em seguida, (AR AF)
Segure (AF BF) e ↖↘

Mega-Lunge Combo
Pule com BF
Pule de novo com (BR BF)
De perto, aperte AR
Aperte AF
Em seguida, (↓BR BF)
Segure (AR BF) e ↓↑

Cranium Crusher
Segure (AR BF) e ↓↑

Leaping Bone Bash
Segure (AF BR) e ↓↑↓

Primal Scream
Segure (AR BR) e ↓↑

Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e ↓↓↑

FINISHING MOVES

Carnage
Segure (AR AF BR BF) e ←→←→←

Flesh Eating
Segure (AR BR) e ↓↓, continue apertando AR e BR e segure também AF e BF e aperte ↑↑

Grape Crusher (apenas no SNes)
Segure (AR AF BR BF) e ↑↓↑↓↓

RAGING COMBOS

Smack Attack Combo
De perto, aperte AR
Aperte (↓AR)
Em seguida, (BR BF)

Honorable Combo
Pule com BF
Pule de novo (BR BF)
De perto, aperte AR
Aperte AF
Em seguida, (BR BF)

Stun Roar Combo
Pule com (BR BF)
De perto, aperte AR
Aperte (AR AF)
Segure (AR BR) e ←→

Claw and Tail Combo
Pule com BF
Pule de novo com (BR BF)
De perto, aperte BR
Aperte (BR BF)

SAURON

SPECIAL MOVES

Air Throw
No ar, Segure (AF BF)

Earthquake Stomp
Segure (AR AF BF) e ↑↓

Neck Throw
Segure (AF BF) e →←

Stun Roar
Segure (AR BR) e ←→

TALON

SPECIAL MOVES

Brain Basher
Segure (AF BR) e ←↑→

Frantic Fury
Segure (AR BF) e ↓→

Pounce and Flip
Segure (AF BR) e →↘

Slasher
Segure (AR AF BR) e ↓→

Face Ripper
De perto, segure (AF BF) e ↓→

Jugular Bite
Durante um combo, segure (AF BF) e ←→

Run Foward or Backward
Segure (AR BR←) para correr para trás e segure (AR BR→) para correr para frente

Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e →↓←

FINISHING MOVES

Heart Wrenching
Segure (AR BR BF) e →↓←↑↓

Shredding
Segure (AR BF) e →↓←↑→

Stampede (apenas no SNes)
Segure (AR AF BR BF) e →←↑↓

RAGING COMBOS

Slasher Combo
Pule com (BR BF)
De perto, aperte BR
Aperte (BR BF)

Pounce and Flip Combo
De perto, aperte AR
Aperte BR
Segure (AF BR) e →↓↘

Frantic Slasher Combo
De perto, aperte AF
Aperte BR
Aperte AR
Em seguida, (↓BF)
Aperte (↓BR BF)
Segure (AR BF) e ↓→

Super Pounce and Flip Combo
De perto, aperte BR
Aperte AR
Em seguida, AF
Segure (AF BR) e →↓↘

HUMANOS

Durante a luta, o seu personagem não tem tempo para ver a banda passar, mas tem tempo para realizar o Eat Humans. Ela humilha o oponente e recarrega a energia. O jeito mais fácil de se comer os humanos é dando um combo no oponente. Isso vai trazê-los para o cenário.

VERTIGO

SPECIAL MOVES

Air Teleport
Segure (AF BF) e ↓↑

Scorpion Sting
Segure (AF BR) e →→

Fast Venom Spit
Segure (AR BR) e →→

Voodoo Spell
Segure (AF BR) e ←←

Come Slither
Segure (AR BR) e ←←

Teleport
Segure (AF BF) e →→

Slow Venom Spit
Segure (AR AF BR BF) e ↓↘↑

Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e ↓→↑

NO LANCHE

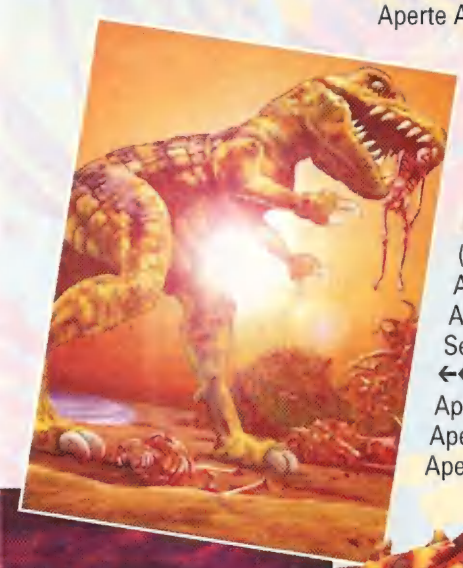
AR e BR. Aperte →→
Strink and Eat
Segure (AF BF) e ←←←, continue segurando AF e BF e segure também AR e BR. Aperte ↓↑
La Vache Qui Rit
(apenas no SNes)
Segure (AR AF BR BF) e ←←←↓→

RAGING COMBOS

Big Bite Combo
De perto, aperte (↓AR)
Aperte (↓AF)
Aperte (↓AR AF)
Segure (AR BR) e ←←
Aperte (AR AF)
Segure (AR BR) e →→
Venom Spit Combo
Aperte (↓BF)
Aperte (↓BR BF)
Segure (AR BR) e →→
Scorpion Combo
De perto, aperte AR
Aperte AF
Aperte (↓BR BF)
Segure (AF BR) e →→
Crouch Hit Combo
De perto, aperte (↓BR)
Aperte (↓BR)
Aperte (↓BF)
Segure (AR BR) e ←←
Aperte (↓BR)
Aperte (↓BF)
Aperte (↓BR BF)

FINISHING MOVES

Petrify
Segure (AF BF) e ←←←, continue segurando AF e BF e segure também



ESTRATÉGIA DE VINGANÇA

Essas táticas básicas ajudam os personagens a se vingarem depois de derrubados por um golpe, um combo ou um fatal. Quando seu personagem estiver levantando, use esses golpes para uma vingança sangrenta.

ARMADON

(de perto)
Segure (AR AF BR) e →←

(de longe)
Segure (AF BF) e aperte ←↑

BLIZZARD

(de perto)
(↓ BR BF)

(de perto)
Segure (AR BF) e →↘↓↙←↖↑

CHAOS

(de perto)
Segure (AF BF) e →←

(de longe)
Segure (AR BF) e ↑→

DIABLO

(de perto)
Segure (AF BR BF) e aperte ↑

(de longe)
Segure (AR BR) e ↓→

SAURON

(de perto)
Segure (AF BF) e aperte →←

(de longe)
Segure (AR BR) e ↔

TALON

(de perto)
Segure (AF BF) e ↓→

(de longe)
Segure (AR BF) e ↓→

VERTIGO

(de perto)
Segure (AF BR) e ←←

(de longe)
Segure (AR BR) e →→

fim

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

SATURN

RACE DRIVIN!

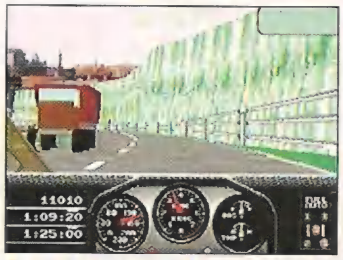
Três pistas para quem é fera no volante

Ponto negativo para as cenas do replay na versão da Time Warner

Os gráficos são muito bons, mas a jogabilidade perde feio da versão arcade

Se você está louco de vontade de enfrentar uma montanha russa, esqueça, tire isso definitivamente da sua cabeça e confira **Race Drivin**. Nesse game você tem três pistas alucinantes, todas aqui em chão seguro. Ou quase. Para escolher entre elas, só na base do "minha mãe mandou". A primeira tem dois caminhos. Seguindo pela rota de velocidade, você tem de pisar fundo; seguindo pela rota de acrobacia, você tem de enfrentar curvas acentuadas, pular sobre pontes que se elevam ou abaixam sem aviso prévio e entrar em loopings estonteantes. Tudo isso em cenários tridimensionais. E o melhor é que não precisa ter 18 anos, muito menos passar no teste de direção do Detran. Aqui o negócio não é tirar carteira, é guiar bem mesmo!

Você pode escolher três visões: por trás, do helicóptero e de dentro de carro



Os veículos do tráfego lembram bastante os da versão Hard Drivin!

RACE DRIVIN! — TIME WARNER — **3.2**

16 Mega, 1 Jogador	Corrida				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

P.STATION

POWER SERVE 3D TENNIS

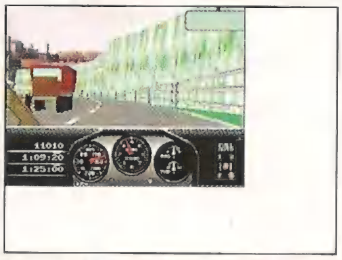
As feras do tênis jogando o fino em simples e duplas

Esse game é para quem acha que tênis é coisa para grã-fino. **Power Serve 3D Tennis** é o primeiro jogo da Ocean para PStation. Você escolhe entre oito tenistas. Mas não é qualquer tenista, são os melhores do mundo. Cada um tem seu próprio arsenal de jogadas e é especializado em um tipo delas. O game tira proveito de tudo que o PStation tem de melhor, explorando os ângulos de câmera. Os gráficos são totalmente diferentes dos jogos de tênis anteriores, principalmente pelo tamanho dos personagens (cresceram um pouquinho) e por suas características individuais (roupas, marcas registradas). Tudo sob medida para você arrepiar no tênis.

Dependendo da escolha dos botões, você rebate normalmente ou dá um lob

DICA: em duplas, um deve ficar na rede e o outro no fundo

Os botões L e R mudam a visão do jogo



O jogo é bem veloz, fique atento na recepção do saque

POWER SERVE 3D — OCEAN — **3.8**

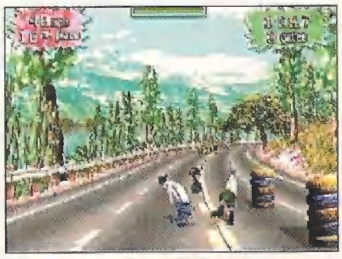
CD, 2 Jogadores	Tênis				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

ESPN'S EXTREME GAMES

A fórmula corrida e porrada dá certo outra vez

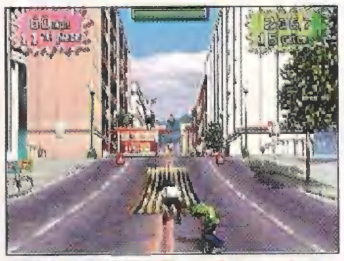
Seguindo a trilha de **Road Rash**, **ESPN's Extreme Games** é mais um jogo no estilo corrida com combate. Baseado na competição transmitida pela rede de TV ESPN, o jogo não tem gráficos de 32 bits nem jogabilidade excelentes, mas vai agitar um bocado. Os modos exhibition ou season competition começam com a escolha de seu meio de locomoção e de um entre os 16 personagens. Você pode escolher entre mountain bike, skate, patins e street luge. Sua trilha passa por lugares como São Francisco, América do Sul, Itália, Utah e Lake Tahoe. Os oponentes aparecem nos quatro meios de locomoção e distribuem porrada. As pistas são cheias de obstáculos. As mais difíceis têm rampas para saltos e portões para coletar dinheiro e pontos.

DICA: quando estiver devagar, fique chutando para os dois lados para evitar ultrapassagens



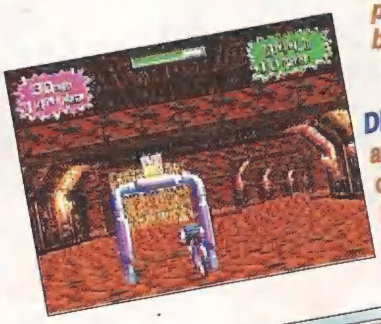
DICA: quando você bater em um portão azul que termina em uma fileira de barreiras azuis, prepare-se, para acertar, com certeza, as últimas barreiras

O dinheiro é importante para comprar equipamentos e ficar mais veloz. Depois que você pega a manha, os saltos ficam divertidos, pois os controles respondem melhor. Para alcançar o máximo em velocidade, é preciso combinar bem aerodinâmica e aceleração. Leva um tempo até você dominar o câmbio manual em alta velocidade. Apesar desses pequenos detalhes, o jogo é adrenalina pura. **Extreme** não é o melhor jogo de corrida que já fizeram, mas a mistura de luta com corrida deu certo de novo. Além disso, onde mais você pode sair debulhando no skate?



DICA: em São Francisco, vá por estas rampas grandes para pular os carros, senão você vai bater

DICA: na bicicleta, pedale duro nas retas e faça as curvas fechadas para manter a velocidade



DICA: segure o botão Go até sua velocidade diminuir. Então use o botão Crouch para acelerar mais

DICA: em Utah, permaneça à direita na segunda bifurcação para descobrir um tunel da alegria

ESPN'S EXTREME G. SONY						3.8
CD 2 Jogadores	Corrida 5 pistas					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
	1	2	3	4	5	

MAIS

+ PÁGINAS QUE AS OUTRAS

+ DICAS QUE AS OUTRAS

+ NOVIDADES QUE AS OUTRAS

+ GAMES QUE AS OUTRAS

Seja mais fera que os outros. Continue com a maior revista de games do país.

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

SUPER GP DICAS

Aprenda a controlar os mestres de The King of Fighters '95, o hit de pancadaria da SNK. Conheça golpes de vingança em Eternal Champions e tenha uma vida mais maneira com nossas incríveis dicas

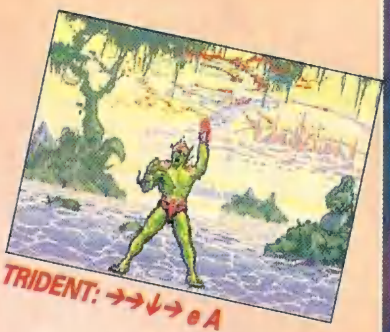
SEGA CD

ETERNAL CHAMPIONS: CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

VINGANÇA MACABRA

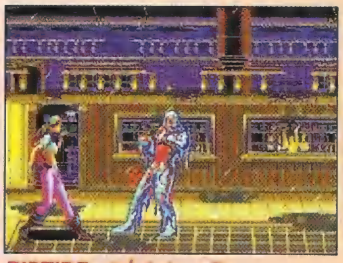
Os seguintes golpes, que servem para você se vingar de seu adversário, funcionam somente se o seu lutador estiver virado para a direita. Elas só podem ser realizadas no Deciding Round, quando o oponente estiver tonto e com menos de 33% de energia.

SHADOW: quando estiver perto do oponente, aperte ↓↓←↓ e C

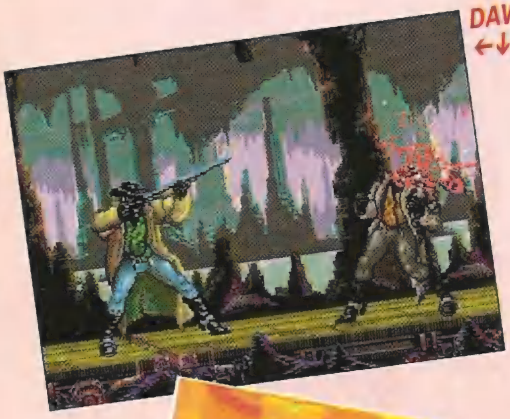


TRIDENT: →→↓→ e A

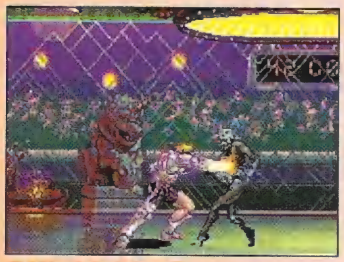
MIDKNIGHT: ↓→→↓ e B



RIPTIDE: →↓←← e B



DAWSON: ←↓→← e Z

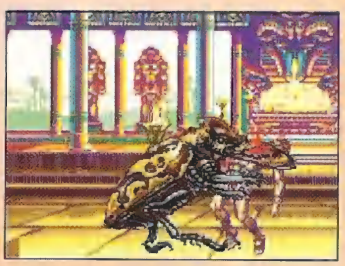


RAX: →←→← e B

SLASH: ↓→↓→ e C

JETTA: ↓↓←↓ e A

LARCEN: →→→↓ e Z



RAMSES: ↓↓↓→ e B

MEGA

X-MEN 2: CLONE WARS

99 VIDAS

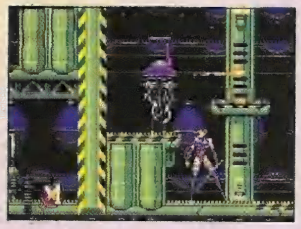
Comece o jogo e pause. Aperte simultaneamente ↓ e C. Em seguida, pressione ↑←↑→→ e C

INVENCIBILIDADE

Pause o jogo e aperte ↑ e B juntos. Em seguida, ↑→↓↑→↓↓↑ e B. Recomece o jogo e pause novamente. Aperte simultaneamente ↑ e B mais uma vez e você terá se tornado invencível.

NOVOS LUTADORES

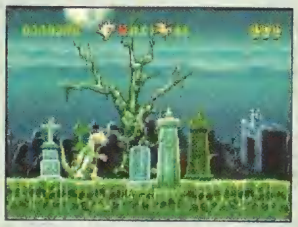
Antes de começar o jogo, digite o código para pular de fase (pause o jogo, aperte ← e C juntos. Em seguida aperte ↑↑←↓↓ e, para terminar, ← e C juntos). Aí, para escolher o personagem pause o jogo de novo e aperte → e C. Pause o jogo mais uma vez e aperte → e C juntos para mudar de personagem



3DO

GEX

LAGARTIXA A TODO VAPOR



Comece o jogo e pause. Segure o botão R e aperte ←, C, ↓→↑↑↑→→. Despause e você terá um speed power

JOGUE PRA GANHAR

• APARELHOS • CARTUCHOS • ACESSÓRIOS

CONHEÇA A MELHOR LOJA DE GAMES
DA REGIÃO DA SANTA IFIGÊNIA.
NO ATACADO OU VAREJO, VOCÊ SEMPRE VAI GANHAR.

A grande jogada é levar qualidade e pagar menos.
Na Still Games é assim: o consumidor paga barato no varejo e os lojistas encontram as condições mais especiais no atacado.
Grande variedade de aparelhos, cartuchos e acessórios das melhores marcas.
Toda a linha Nintendo, Sega, e Neo•Geo.
Venha conferir. Entre para ganhar.

STILL GAMES

THE Best play Here
Nintendo
PLAYTRONIC

SEGA

TEC TOY

The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD

Rua Santa Ifigênia, 364 - Piso Superior - Tel.: (011) 222-1407 / 220-7683

SUPER GP DICAS

SEGA CD

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS

PULAR DE EPISÓDIO

Na tela de *dificuldade e seleção* digite B, A, C, C, C, A, B e A. Se você fez o truque corretamente, ouvirá um som confirmando. Agora é só apertar Start em qualquer episódio para pularde fase.

PC CD

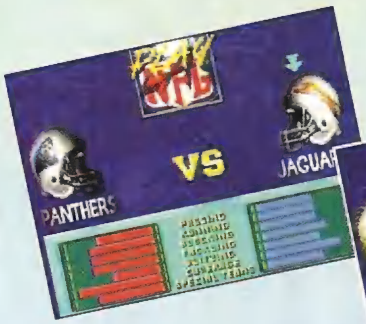
RISE OF THE TRIAD

TRÊS DICAS

Primeiro, digite no teclado a palavra **DIPSTICK.** Agora há duas opções: digite **CHOJIN** para ser invencível e ter todas as armas e **RIDE** para acionar a visão do míssil.

32 X

NFL QUATERBACK CLUB



TIMES ESPECIAIS

OBS: digite os códigos na tela *Play NFL/Simulator*

Todos os times ajustados para a pré-temporada: A, B, C, B, A, C, B, C, A

Jaguars e Panthers ajustados para a pré-temporada: A, B, C, C, B, A, A, C

NFC e AFC ajustados para a pré-temporada: C, C, B, A, C, A, B, B, C

Iguana e Acclaim ajustados para a pré-temporada: B, C, A, C, A, B, C, C, A

3DO

SLAM' N JAM 95

JOGADORES CABEÇUDOS, PEQUENOS OU CABEÇUDOS E PEQUENOS

Para realizar os códigos você deve usar os botões superiores L e R.

Jogadores cabeçudos: aperte rapidamente L
Jogadores pequenos: aperte rapidamente R
Jogadores pequenos e cabeçudos: aperte rapidamente L e R

SNES

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS: THE MOVIE

COMECE O JOGO JÁ TRANSFORMADO

Na tela de apresentação, digite a sequência:

↑ ↓ ← → X, B, Y e A

Você irá ver um flash na tela confirmando. Agora dá para começar o jogo já transformado no seu Power Ranger favorito!

MEGA

TINY TOON ADVENTURES: ACME ALL-STARS

PASSWORDS

Os passwords são somente para o ***One-Player Story***:

Segunda Partida: Plucky Duck, Montana Max, Elmyra, Buster Bunny

Terceira Partida: Elmyra, Babbs Bunny, Hampton, Plucky Duck

Quarta Partida: Babbs Bunny, Buster Bunny, Montana Max, Elmyra

Quinta Partida: Buster Bunny, Hampton, Plucky Duck, Montana Max

Sexta Partida: Elmyra, Plucky Duck, Babbs Bunny, Hampton

Sétima Partida: Plucky Duck, Elmyra, Hampton, Babbs Bunny

Oitava Partida: Montana Max, Plucky Duck, Elmyra, Buster Bunny

Partida Final: Hampton, Babbs Bunny, Buster Bunny, Montana Max

SEGA CD

FLINK

SUPER CÓDIGO

De qualquer lugar do jogo, segure ↑ e Start. Solte apenas ↑ e continue segurando o botão Start. Aperte a seguinte sequência:

→ → →← ← ← → → ← ← → ←

Você vai ganhar todas as magias e 50 de energia para cada item do jogo. Além disso, você pode apertar C em qualquer fase para se tornar invencível!! Agora, só não termina quem não quer.

32 X

36 GREAT HOLES

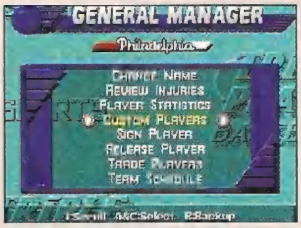
ZOOM NOS OBJETOS

A dica só funciona com o controle de 6 botões. O primeiro passo para acionar o modo zoom é entrar na tela de Options. Aperte o botão Mode no controle de 6 botões. Você vai entrar na tela de Escala de Objetos. Para brincar com as figuras, basta apertar A para aumentar, B para diminuir e C para movimentar.

MEGA

TRIPLE PLAY BASEBALL' 96

JOGADORES MAQUINADOS



Na tela *Custom Players*, digite qualquer um dos seguintes nomes para ter um *Power Player*. Após digitar o nome, você vai ouvir um som confirmando o truque.

Hank Aaron
Yogi Berra
Roberto Clemente
Ty Cobb
Joe DiMaggio
Whitey Ford
Lou Gehrig
Bob Gibson
Catfish Hunter
Reggie Jackson
Sandy Koufax
Mickey Mantle
Willie Mays
Stan Musial
Satchel Paige
Jackie Robinson
Babe Ruth
Nolan Ryan
Tom Seaver
Warren Spahn
Honus Wagner
Ted Williams
Carl Yastrzemski
Cy Young

SUPER GP DICAS

MEGA

CYBORG JUSTICE

OPÇÕES SECRETAS

Comece o jogo e monte o seu Cyborg na sala de reuniões. Pause e aperte rápido os botões nessa ordem: CBBCCACB. Uma nova tela de opções aparece. Você poderá mudar de arma, escolher a fase e aumentar a vida até 255 e outras coisas incríveis!!

SATURN

DIGITAL PINBALL - LAST GLADIATORS

ROUNDS E MULTIBALLS À VONTADE

Na tela título, faça o comando: ↑↑↑↑ **A B C** ↓↓ **X Y Z Start**. Comece uma partida em qualquer mesa. Durante o jogo, pressione X e ↑ para fazer aparecer quatro algarismos no canto inferior direito. Escolha um número e pressione Z. Dependendo do número, você aciona os rounds e as multiballs. Para voltar ao modo normal, simplesmente faça ↓ e X. Para pausar a tela, pressione ↑ + Z, durante o modo normal. ↑ + Y faz a tela se mexer novamente.

NEO GEO NEO CD

THE KING OF FIGHTERS '95

OMEGA RUGAL

REPPUKEN
↓↘→ + A ou C
KAISER WAVE
→←↙↓↘→ + A ou C
GENOCIDE CUTTER
↓↙←↖ + B ou D
GOD PRESS
→↘↓↙← + A ou C
DARK BARRIER
↓↘→ + B ou D
GIGANTIC PRESS (FATAL BLOW)
→↘↓↙←→↘↓↙← + BC

CONTROLE OS MESTRES

A dica dos sonhos de milhares de fighters! Entre no jogo e coloque no modo de edição de times. Quando for escolher os lutadores, **segure Start e, sem soltá-lo, ↓ + B (significa: coloque para baixo, e sem soltá-lo pressione B), → + C, ← + A e ↓ + D.** Pronto! Detone com Omega Rugal e Saishu Kusanagi, pai de Kyo.

SAISHU KUSANAGI

DARK THRUST
↓↘→ + A ou C
BURN DEMON
→↓↘ + A ou C
GOD CALL
→↘↓↙← + A ou C
SERPENT WAVE (FATAL BLOW)
↓↙←↙↓↘→ + C

OBS: *os fatal blows só podem ser acionados se a energia estiver vermelha e/ou a barra power estiver no MAXIMUM*

SNES

EARTH BOUND

GANHE A SWORD OF KINGS

Na fase Stonehenge Base, encontre o inimigo Starman Super. Ao derrotá-lo, você poderá ganhar a Sword of Kings (numa chance de 1/128). Ele é a única arma que Poo pode usar.

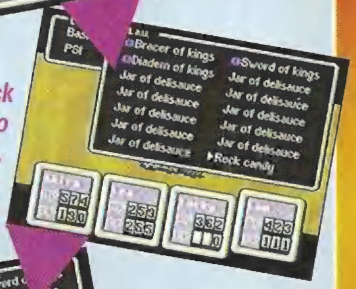
GANHE A GUTSY BAT

Na fase Magicant, mais precisamente no Sea of Eden, você encontra um monstro chamado Kraken. Ao derrotá-lo, poderá ganhar a Gutsy Bat (numa chance de 1/128). Mas só existem três destes bichos. Boa sorte!

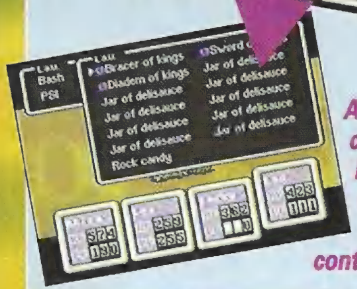
ROCK CANDY INFINITO

A Rock Candy é um item capaz de elevar uma de suas habilidades em 1 ponto. Mas se usá-lo da forma abaixo, ela não será gasta e ainda vai elevar as habilidades em 2 pontos. Dá um pouco de trabalho, mas os seus personagens vai ficar bem fortes.

Primeiro, compre um monte de Jar of Delisauce, em Dalaam, para o usuário da Rock Candy



Coloque a Rock Candy por último na lista ítens. Use-a durante a batalha



A habilidade do cara que comeu a Rock Candy vai subir em 2 pontos mas o ítem continua aí...

PUBLICIDADE

BITS & GAMES

CARTUCHOS SNES ORIGINAIS A PARTIR DE R$ 35,

PROMOÇÃO

GANHE 1 BRINDE

BITS & GAMES

NA COMPRA DE CARTUCHOS.

ATENDEMOS VIA SEDEX

LIGUE JÁ!

(0123) 22.5422

RUA JACI, 27 SANTANA SJCAMPOS SP

PÁGINA

PROGAMES

MOOCA

SUPER GP DICAS

SEMPRE AS ULTIMAS NOVIDADES!!!

LOCAÇÃO DE:

Super Nes
3 D O
Saturno
Mega Drive
Neo Geo
Neo Geo CD
Playstation
Jaguar
Sega CD
32X
Master
Nintendo
Game Boy
Game Gear

RUA JUVENTUS, 831
MOOCA / SP - SP
TEL (011) 591 0039

OUTRAS LOJAS:

Lapa 831.0444
Santana 950.6329
V. Mariana 549.7383
Pinheiros 280.3220
Ipiranga 273.6784
V. Olimpia 822.0515
V. Carrão 295.1190
Moema 536.0529
V. Formosa 918.9117
Tremembé 953.6743
Guarulhos 209.0971
S.B. Campo 452.2612
Osasco 705.2701
Diadema 746.1986
R. Preto (016) 625.8094
Ourinhos (0143) 222.424
S.J. Campos (0123) 41.7250
Indaiatuba (0192) 75.3025
BA - Salvador (071) 248.8609
BA - Sr. Bonfim (075) 841.1776
DF - Asa Norte (061) 274.3311
DF - Cruzeiro Novo (061) 234.8822
MG - Betim (031) 531.3036
PB - João Pessoa (083) 226.2369
PE - Recife (081) 465.4029
RJ - Meier (021) 596.2111

LOCAÇÃO E VENDAS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

Speed Game LOCADORA

3DO - NEO CD - PLAYSTATION
SATURNO - SUPER NES - MEGA DRIVE

LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS

R. Profº Francisco de Domênico nº 948
Jd. Bom Retiro - Santos - Tel/Fax: (013) 230.4449

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 Tel. (011) 583 3468

TILT'S 4 Av. Heitor Penteado, 1928 Tel. (011) 65 5393

SALÃO DE JOGOS

Master System
PlayStation
Neo Geo CD
Game Gear
Mega Drive
Game Boy
Super Nes
PC Engine
Playdia
Nintendo
Neo Geo
Jaguar
Saturn
32 X
3DO

Locações
Vendas
Assist. Técnica

Panzer Import

VENDA VIA SEDEX PARA TODO BRASIL

Temos os melhores Games e pelo menor preço.

3DO NEO CD - PLAYSTATION - SATURNO
SUPER NESS - MEGA DRIVE - GAME BOY

Temos também os melhores cartuchos e CD'S
Monte sua Locadora Conosco

LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS

(011) 511-7642

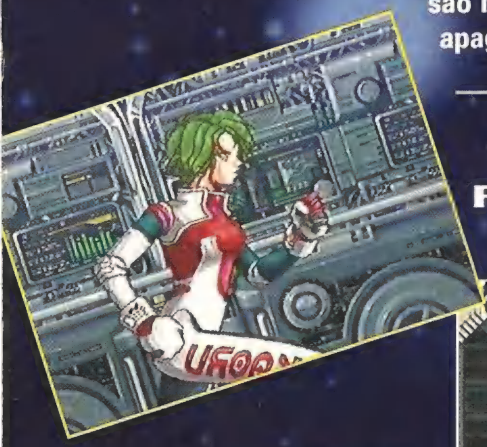
PULSTER

Por Marjorie Bros

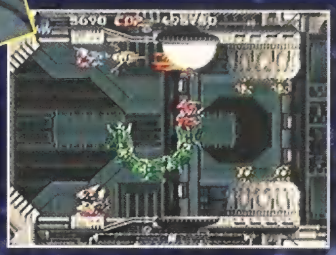
Finalmente o Baby tirou as mãos do Neo Geo. Também com tanta luta... Mas, agora, entra em cena um jogo de tiro maravilhoso para o console. Com gráficos alucinantes, som divino e um grau de dificuldade pra deixar quem é do ramo bem ligado.

R-TYPE COVER?

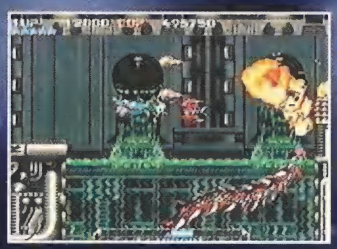
Os tiros da nave Pulstar podem ser carregados de duas formas: segurando ou turbinando o botão. Cada uma tem um efeito diferente para cada laser. Uma unidade opcional (Voyager) pode ser acoplada frontalmente. Ela é indestrutível e apaga alguns tiros. Apertando A + B a Voyager explode e detona tudo que estiver em volta. Os IOs são unidades de apoio ao ataque e até dois podem ser conectados. Também são indestrutíveis e apagam tiros. Boa sorte!



STAGE 1
FRONT LINE ON THE EARTH

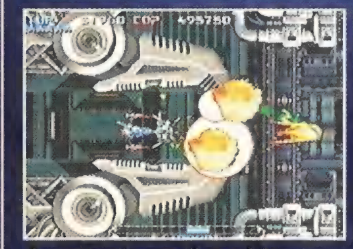


Solte tiros carregados nos inimigos mais resistentes. Use o Voyager para os mais fracos

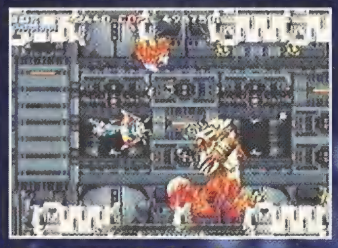


Um tiro carregado pela metade resolve contra esse bicho. Mate-o quanto antes

Submestre: ofereça-lhe tiros carregados. O tiro azul muda de rota quando emparelhar



A ponta desse dispositivo é destrutível. Assim, sua vida fica mais fácil



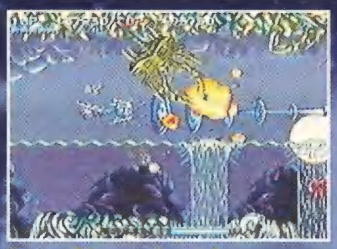
Fique no meio da tela, um pouco recuado, e solte tiros carregados em sequência

MESTRE: use tiros carregados no tentáculo. Depois é a vez do núcleo. Cuidado com os lasers azul e verde: o primeiro é rápido e o outro vai em sua direção

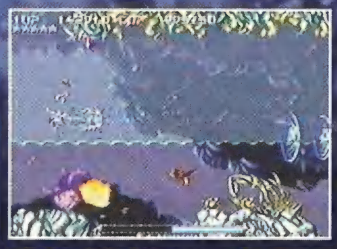
STAGE 2
WATER VEIN UNDER GROUND

A primeira parte fica fácil com o Plasma Laser, mas requer uma certa aproximação

Aqui aparece o item "charge", que aumenta a velocidade do carregamento. Não o perca



Esses "ácaros" são bem chatos. Destrua-os com tiros carregados, bem rápido



Note o inimigo na parte superior da tela. Ele solta lasers no meio da confusão

Plasma Laser em ação novamente. Tome cuidado com os lagartos escondidos

PULSTAR **4.5**

NEO GEO

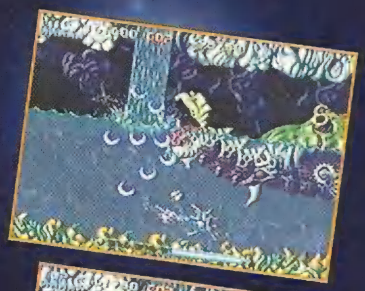
AICOM

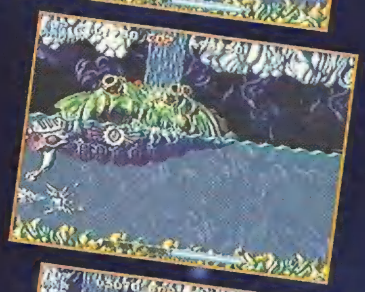
232 Mega - 8 Fases

2 Jogadores alternados

Tiro - Continue

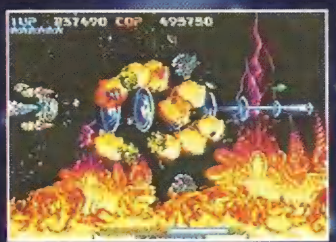
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					





MESTRE: elimine os tiros pequenos com o Voyager. Fique embaixo da cabeça para desviar dos tiros em forma de lua. Depois de destruir a cabeça, ele solta ovos que liberam tiros. Quando a tartaruga avançar, fique recuado no canto inferior esquerdo. Desvie, com leves toques no direcional, os tiros que saem da asa. O ataque da 4ª foto exige bastante reflexo

STAGE 3
THE FIRE PROMINENCE

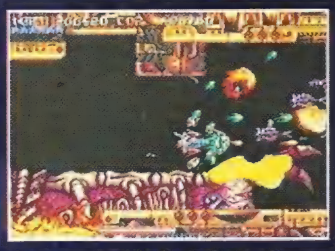


Não fique muito recuado, pois os inimigos começam a aparecer por trás

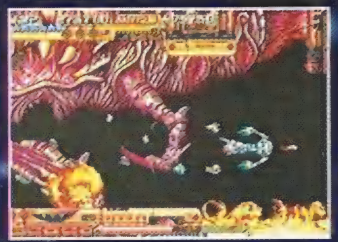
Destrua o dragão de fogo com tiros carregados. Os tiros do bicho são indestrutíveis

Detone todas as peças da nave gigante com tiros carregados. Cuidado com o ataque de cada peça. A maioria dos tiros não são passíveis de defesa

Acerte tiros carregados nos canhões. Fique no nível da base, assim os lasers não o atingirão. Muito cuidado para pegar o item IO



A sua prioridade é destruir os inimigos da frente. Eles soltam lasers indestrutíveis para frente



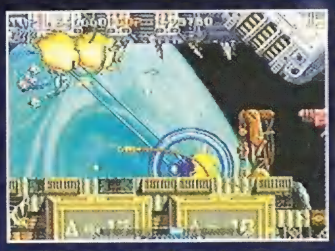
Na volta, fixe os IOs para trás e vá mandando bala até destruir todas as patas

Tome cuidado com a asa, pois ela também acerta sua nave. Destrua a peça superior com os IOs fixados para cima. O tiro teleguiado também ajuda

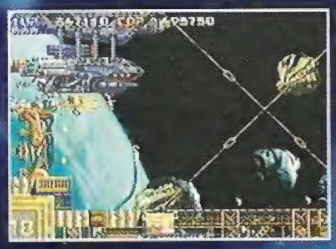
A maneira mais fácil de destruir essa peça é pela frente: solta um tiro carregado e o míssil azul vai cuidar do resto

MESTRE: solte tiros carregados e míssil quando ele abrir a guarda. Ele solta o tiro carregado quando você passar perto do centro. Só não tente atravessar o caminho do tiro. O laser quádruplo pode ser evitado indo pelo meio dos tiros. Os tiros anelados exigem reflexo

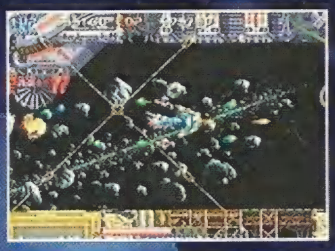
STAGE 4
ATTACK ON SPACE STATION



Destrua o quanto antes os canhões da parte superior. Cuidado com as colisões

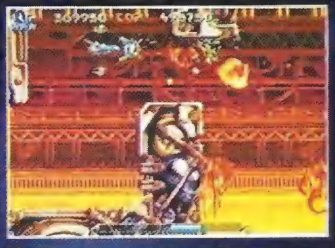


Prepare o tiro carregado. Solte-o e passe pela brecha. Ela é estreita, mas dá para passar



Na volta, fixe os IOs para detonar todos os canhões e peças da estação espacial

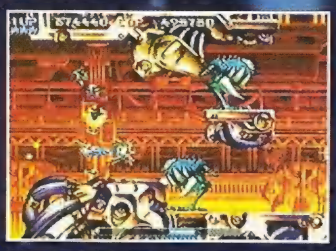
Vá detonando todos os armamentos que pintarem pelo caminho. Eles são chatos



Destrua o quanto antes os canhões, pois atrás deles vem um inimigo

Continua

PULSTAR



A prioridade são os robôs gigantes. Tente destruir a frota com os IOs

MESTRE: com os tiros menores não há problemas. Os refletores devem ser desviados horizontalmente. Se der azar, ele vai soltar um tiro azul na sua direção. Desvie na vertical. Os lasers da 3ª foto mudam de direção: desvie na horizontal. Fique entre as garras e a cabeça quando ele avançar

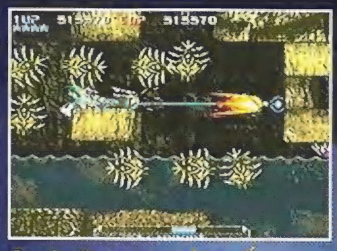
STAGE 5
THE DANGEROUS FOREST

Esses bichos em forma de tartaruga são terríveis. Não passe sem destruí-los. Cuidado com as cachoeiras, pois elas arrastam sua nave para baixo

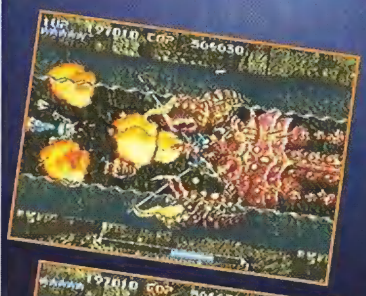
As borboletas também são perigosas. Os lasers do bicho tem largo alcance e limitam seu raio de movimento. Tiro carregado nelas!!

Tiro carregado nas plantas também. Acerte na ponta. Elas perseguem sua nave, complicando sua vida. Nem tente passar por elas

Como se vê, o caminho de baixo é mais seguro e ainda tem um item



Aqui não tem moleza. É preciso decorar a sequência dos bichos



MESTRE: solte tiros carregados. Assim você destrói os inimigos. Fique na parte central para desviar dos lasers em espiral. Desvie dos tiros verdes ficando acima ou abaixo do ponto de cruzamento. Cuidado com as garras

STAGE 6
THE TERMINATORS

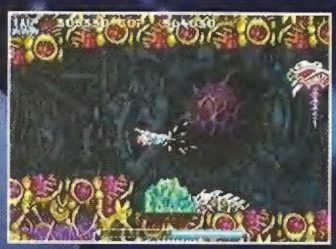
Aqui, saem inimigos sem parar. Solte um tiro carregado e passe com tudo

Essa nave é indestrutível. Fique rente ao chão e passe quando tiver chance. Cuidado com os controles quando estiver em alta velocidade

Acerte tiros carregados nesse bicho, mas preste também muita atenção nos tiros dele

A parte frontal, próxima ao alien, é um ponto seguro contra esse bicho. Mas detone o mais breve possivel, pois tem mais inimigos no pedaço

Passe pelas pernas dessa criatura. Você vai precisar de controles precisos



Complicação: detone todos os bichos e ainda tome cuidado com o chão explosivo

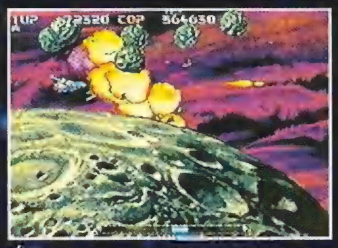
MESTRE:
detone no ponto da foto 1. Quando vir um monte de inimigos, fique no ponto da foto 2, soltando míssil azul

STAGE 7
DARKNESS NEBURA

Atenção com o ataque desses inimigos, que é bastante rápido. Tente detonar a maioria

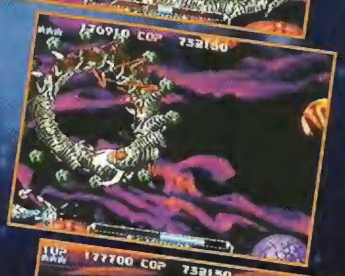
Esses caras aparecem do nada. Fique em movimento constantemente e ligado

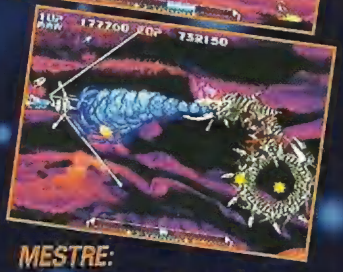
É relativamente seguro passar por essa frota. Dê um tiro carregado e vá rápido



Área de meteoritos: solte um carregado e passe. O ideal é o Spread Laser

A prioridade aqui é o canhão laser. Sem ele destruído, a coisa fica mais difícil



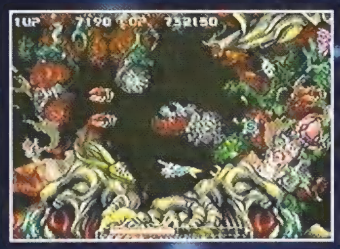


MESTRE:
fique no canto superior esquerdo quando o dragão aparecer. Na foto 2, o negócio é ficar embaixo se defendendo com o lo. Na foto 3 é só prestar atenção. A foto é a hora de atacar: fique bem rcuado, desviando dos tiros amarelos

FINAL STAGE
LIFE OR DEATH

Aqui, tiros repetidos funcionam melhor, pois os inimigos são numerosos e pouco resistentes. Detone todas as anêmonas

Não se arrisque tentando passar sem detonar todos os canhões. Um Reflect Laser bem aplicado pode dar conta de todos eles



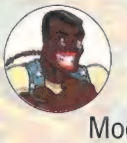
A maior dificuldade nesse ponto são os polvos que saem de certos pontos. Eles têm muita velocidade e perseguem sua nave. Decore os pontos

Use o tiro carregado e passe correndo. Em último caso, você pode usar a bomba, que deixa sua nave invencível

Evite problemas, ficando bem à frente e passando do ponto crucial. Isso vale mais se você estiver pouco equipado

MESTRE: fique com o Spread Laser. Acerte no olho do bicho. A parte inferior é relativamente segura. Na 2ª forma, desvie dos inimigos e dos tiros, fazendo movimentos circulares bem amplos. Terceira forma: evite os tiros com movimentos largos tomando cuidado com os inimigos. O ataque de lasers é puro reflexo. DETONADO (mais um)!!

fim



Por Lord Mathias

SHINOBI LEGIONS

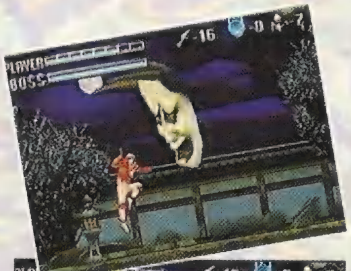
Moçada, durante este mês voou shuriken para tudo quanto é lado aqui na redação. **Shinobi Legions** (nome do novo batismo nos Estados Unidos) entra para a galeria dos melhores. Garantido por Lord Mathias, o expert.

BRIGA ENTRE IRMÃOS

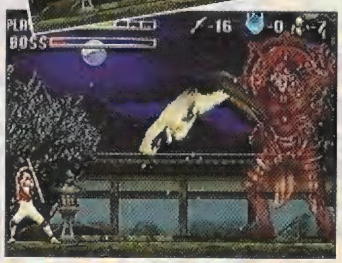
O enredo a galera até decorou de tanto que o jogo ficou na tela. Líder de audiência no horário nobre da redação. Dois irmãos que saem da escolinha para ninja, como disse Marjorie na última edição, e seguem caminhos diferentes. Kazuma resolve dar uma de bad boy e sequestra Aya. Shou, advinhem só, tem de salvar a dama que, como toda dama que se preze, sempre está em perigo. Ou a perigo. Se você quer detonar, o negócio é muita persistência. A fórmula é decorar algumas partes do game: onde estão os inimigos e os itens e qual é o caminho certo. É só encarnar o japa que o resto é manha.

STAGE 1

Corte as árvores com a espada, itens escondidos aparecem

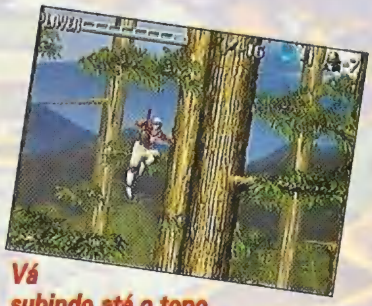


Com esta espada você adquire um poder. Ao usá-la, a sombra dos samurais atinge os inimigos



Chefe fácil. Acerta-o quando ele estiver parado. Atenção com seus chifres e sombras

STAGE 2



Vá subindo até o topo. Chegando lá, uma seta vai indicar o caminho para você

Esta bolinha vermelha é salvadora. Utilize-a para recarregar totalmente a sua energia e sair por aí distribuindo espadadas

SHINOBI LEGIONS **4.2**

SATURN	
SEGA	
CD - 9 Fases	
1 Jogador	
Ação - Continue	

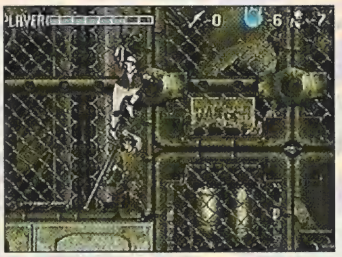
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Este chefe não vai lhe causar muitos problemas. Utilize a sua espada para defender seus Shurikens e também para atacá-lo

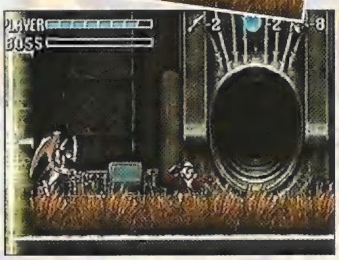
Ele volta. Destrua primeiro as estátuas que atiram laser e acerte-o com a espada

STAGE 3

Tenha muito cuidado ao destruir essas estátuas. Elas podem ter itens ou morcegões verdes



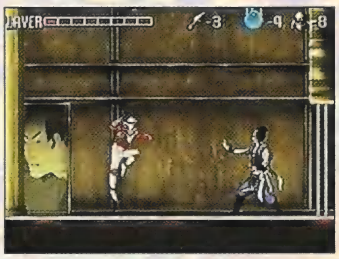
Para detonar esse cara, pule e, no alto, ponha para baixo junto com o botão de espada



Outro chefe que não assusta. Cuidado quando ele mergulhar no mato e for atrás de você

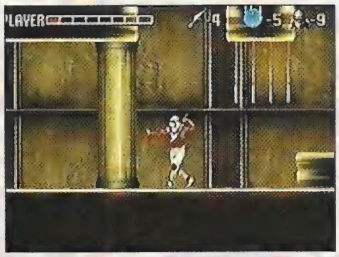
STAGE 4

Para agarrar nas paredes, aperte e segure o botão C quando estiver perto delas

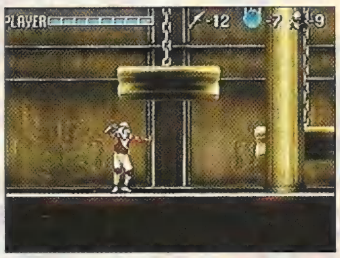


Ataque esse samurai somente por cima, mas nunca quando ele estiver totalmente azul

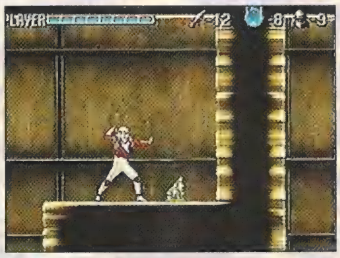
Em alguns momentos você terá de cortar essas cordas para criar passagens



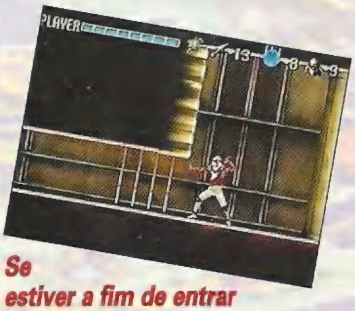
Neste ponto, dê uma subidinha rápida e aproveite para colher alguns itens



Aqui é preciso estar muito atento para não ser esmagado e perder uma vida



Este item é um poder que você pode acionar usando o botão X

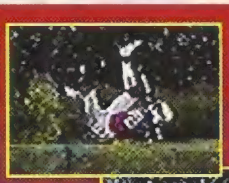


Se estiver a fim de entrar aqui para colher a espada, tenha cuidado com as lanças

Passe por estas lanças dando 2 toques à frente no direcional para o Shinobi passar correndo

GOLPES DE SHINOBI

→→ + B



↑→

Botões Y e Z

2 vezes botão de pulo e, no teto, o de espada

↑→ + Shuriken

2 vezes botão de pulo e, no ar, o de Shuriken

↘ + espada

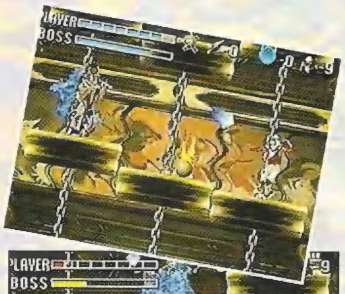
Pule e, no ar, ponha ↓ e espada

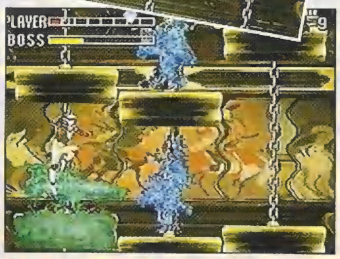
↑→ + espada

Continua

SHINOBI LEGIONS

新忍伝





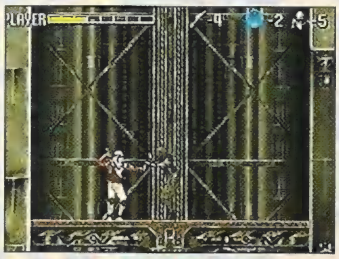
Chefe difícil. Acerte nos tiros azuis dele para que eles voltem contra ele. Atenção às plataformas que ele atinge.

STAGE 5

Não use o pulo mais alto para pegar o vagão, há estalactites

Na "?" você muda de vagão. Pule à frente na hora certa

Fique com a defesa ativada durante toda a fase para sua energia não ir para o espaço



Espere pintar algum inimigo e detone. Não pegue itens do lado da plataforma

OS ITENS MAIS IMPORTANTES

Bolinha azul - junte 10 e ganhe uma vida

Bolinha amarela - recarrega parte da energia

Bolinha Vermelha - recarrega toda a sua energia

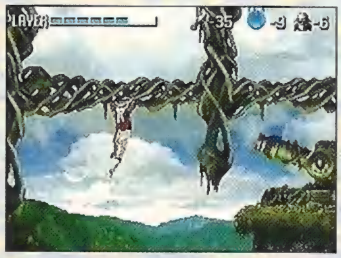
Bolinha Cinza - poder. Use na fase em que você pegou para não perdê-lo

Shuriken

Superespada - com ela, você fica com o poder do samurai. E com super Shurikens

Poder das Sombras - com ele, sua energia só diminui quando todas as sombras forem acertadas

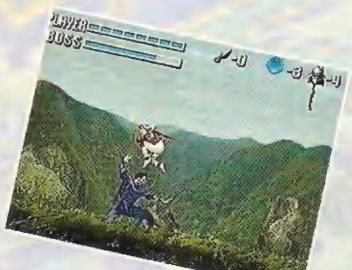
STAGE 6

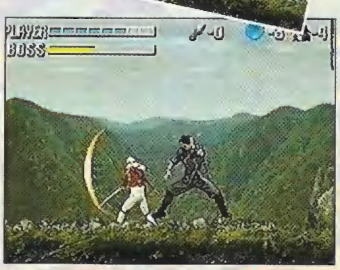


Para se agarrar nas árvores, pule e ponha o direcional para cima

Pegando estas bolinhas azuis, você adquire o poder das sombras

Cuidado com as cobras. Bastam duas espadadas para você cortá-las ao meio

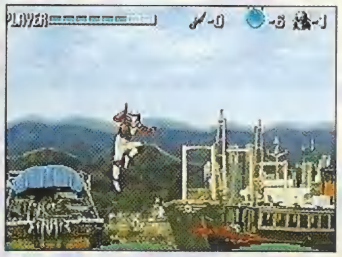




Este ninja não é muito difícil. Basta ficar longe quando ele estiver azul e acertá-lo parado

STAGE 7

Neste estaleiro, vá de barco em barco. Fique esperto com a distância entre eles. Use o pulo mais alto

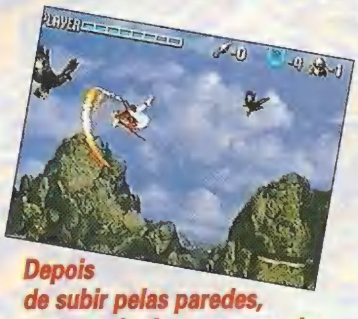


Entre alguns barcos, a distância é tão longa que é preciso dar 2 toques à frente e usar o pulo mais alto

Aqui, destrua este caminhão e pegue a espada do poder

Para este samurai virar pó, pule para atraí-lo e faça-o girar sua arma. Ataque por trás, mas não quando ele estiver vermelho

STAGE 8



Depois de subir pelas paredes, mate as águias para que elas não o atormentem

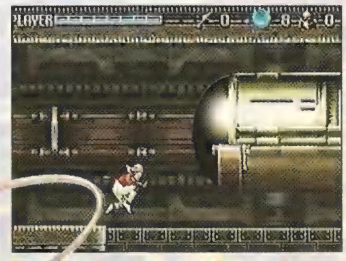
Preste atenção em baixo, nas partes cobertas pela neblina. Há itens escondidos nas rochas

Atenção com este grandalhão e suas avalanches. Mate-o e pegue o poder das sombras

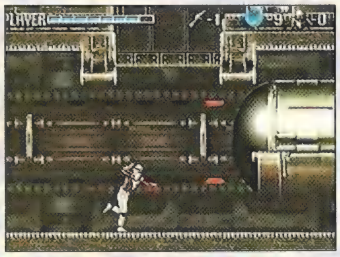
Muito cuidado com os inimigos que atiram bombas, eles podem tirá-lo do caminho

O chefe é este super-robô. Acerte só na cara dele e fuja de suas investidas

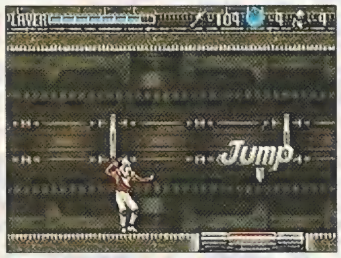
STAGE 9



Desvie dos carregadores de energia correndo e caia nos buracos

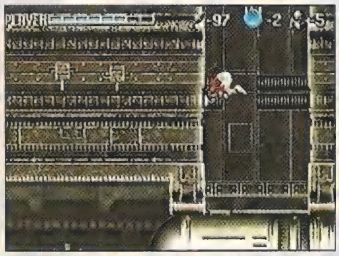


Nestes pontos, seja rápido e pule antes que você seja esmagado

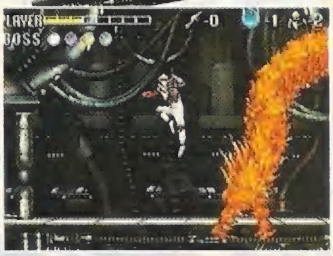


Onde aparece a palavra JUMP, pule e agache

Aqui, não suba, senão você fica encurralado e não pára mais de passar míssil

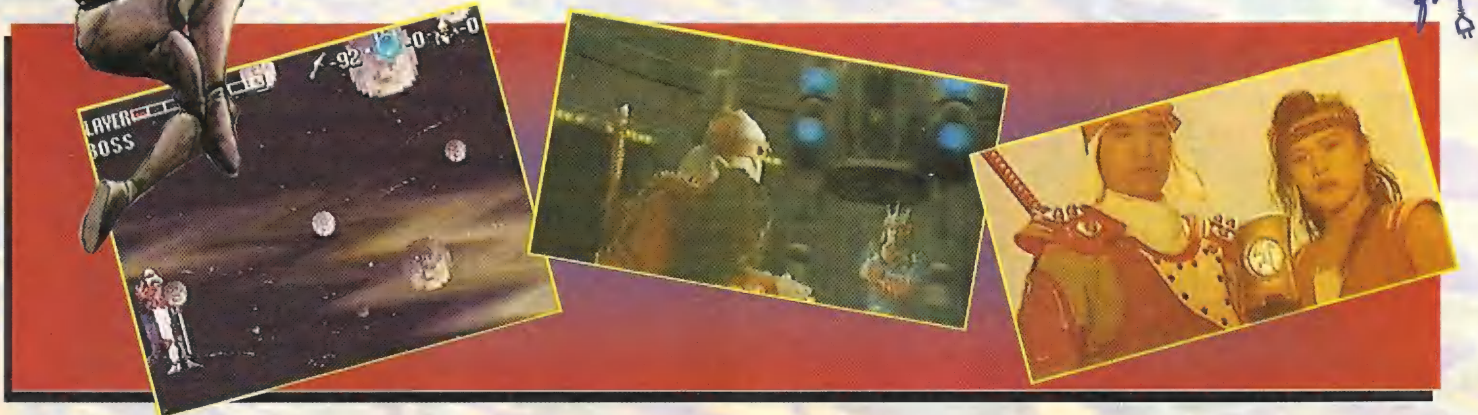


Tudo em dia? Então chegou a hora de subir em direção à saída e encontrar o mestre final



O último chefe é um Shinobi como você, mas com muitos poderes. Quando ele girar, pule e fique nos cantos para acertá-lo. Pule as penas da Fênix e desvie de seu dragão de fogo. Quando você o acerta, as bolinhas de energia dele aparecem na tela. Pegue-as e a energia dele diminuirá

fim



COMPUTER Zone

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR DA INFORMÁTICA

SEGA CHEGA JOGANDO PESADO NA ÁREA DO CD-ROM

A Sega lança em novembro nos Estados Unidos seus primeiros títulos para CD-Rom. E os caras não deixaram por menos na estréia da empresa: trataram de dar uma ajeitada nos games. E não pense que foi apenas o penteado dos personagens que mudou! Os jogos passaram por uma reforminha geral. E isso significa mais cores, opções e muito mais resolução. Tem mais. Se você acha que o jogo em si não muda nada, está completamente enganado. As fases também mudaram um pouquinho e estão mais difíceis.

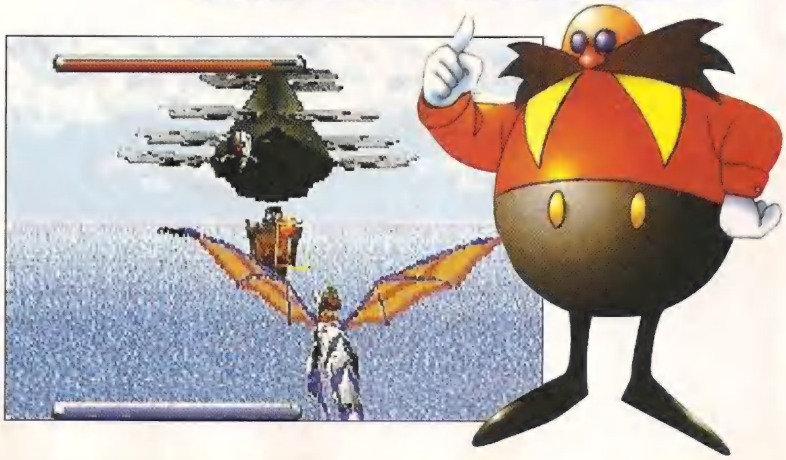
FERAS NO SEU COMPUTADOR

Entre os jogos previstos para novembro estão os três títulos de maior sucesso do Mega Drive e do Sega CD: **Ecco the Dolphin**, **Tomcat Alley** e **Comix Zone**. Se a primeira pergunta que passou pela sua cabeça foi: "E o Sonic?" A resposta é: só em 96. Mas fique calmo. Apesar do atraso, Sonic chega mais rápido do que nunca, já que os games são compatíveis com computadores Pentium rodando Windows 95. A Tec Toy pretende lançar os games simultaneamente, mas tudo depende das negociações com os caras da Sega, que estavam emperradas até o fechamento desta edição. O lance é ficar de joelhos, torcendo para tudo dar certo!

Comix Zone: um dos grandes destaques da Sega este ano chega ao PC

Ecco - The Dolphin, um grande sucesso da Sega que mistura magia e ecologia

Sonic promete muita velocidade no Pentium



Outros sucessos da Sega, como Panzer Dragoon, podem estar disponíveis em breve

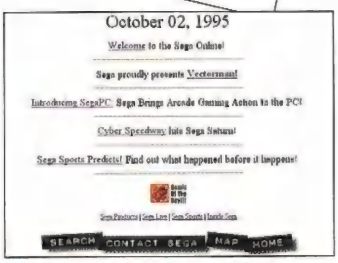
Em 96, você vai poder navegar na Internet usando o seu Saturn. Prepare-se para jogos intercontinentais

Internet via Saturn. É isso mesmo que vocês leram: a partir do ano que vem, quem tiver um **Sega Saturn** vai poder acessar a famosa rede de comunicação mundial. Para isso, a Sega está desenvolvendo um modem e um programa que deverão ser acoplados ao próprio console. Chega de ter um aparelho só para games!

JOGOS SEM FRONTEIRAS

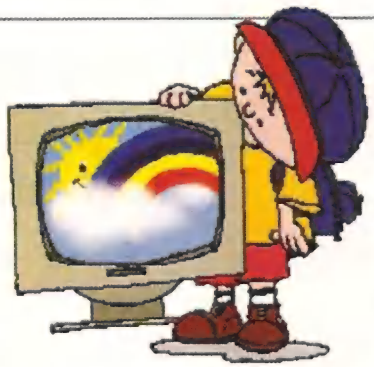
Para a Sega, no futuro será possível oferecer jogos através da rede e muito mais: você poderá ligar para outro jogador de qualquer parte do mundo, pedir todas as dicas e, de quebra, trocar uma idéia com os caras. Mas não pára por aí! Além de trazer alguns de seus jogos para o computador (veja matéria na página ao lado), a Sega iniciou testes com um canal de TV a cabo. Para quê? Para que você compre os jogos com muito mais facilidade. Com o Saturn, você dispensa o computador para acessar a Internet e pode se ligar em dicas e novidades quentíssimas no endereço da empresa na rede.

O mundo vai ficar pequeno com o novo acessório da Sega. Uma boa visita são as páginas da Sega On Line...



Além das últimas novidades, você pode conferir dicas e trocar mensagens com outras pessoas do mundo. É bom anotar o endereço desde já: http://www.segaoa.com

As aventuras de Geninho no mundo da informática



Quanto antes, melhor. Essa é a hora certa para as crianças começarem a mexer com computadores. Seguindo essa visão, a educadora carioca Heloísa Stiebler assina os 3 primeiros livros da "Série Colorida para Crianças", editados pela Axcel Books. Os livrinhos funcionam como guias introdutórios para os pentelhinhos que estão aprendendo a mexer com computador. Usando um personagem, o Genius Net Boy, ou Geninho, um garoto cheio de curiosidade, os livros contam um pouco da história da informática e dão noções básicas. Já foram lançados os exemplares Windows (R$ 24,00) Sistemas Operacionais e Computadores (R$ 23,00 cada).

Batata e sua turma: uma galera bem legal no seu PC

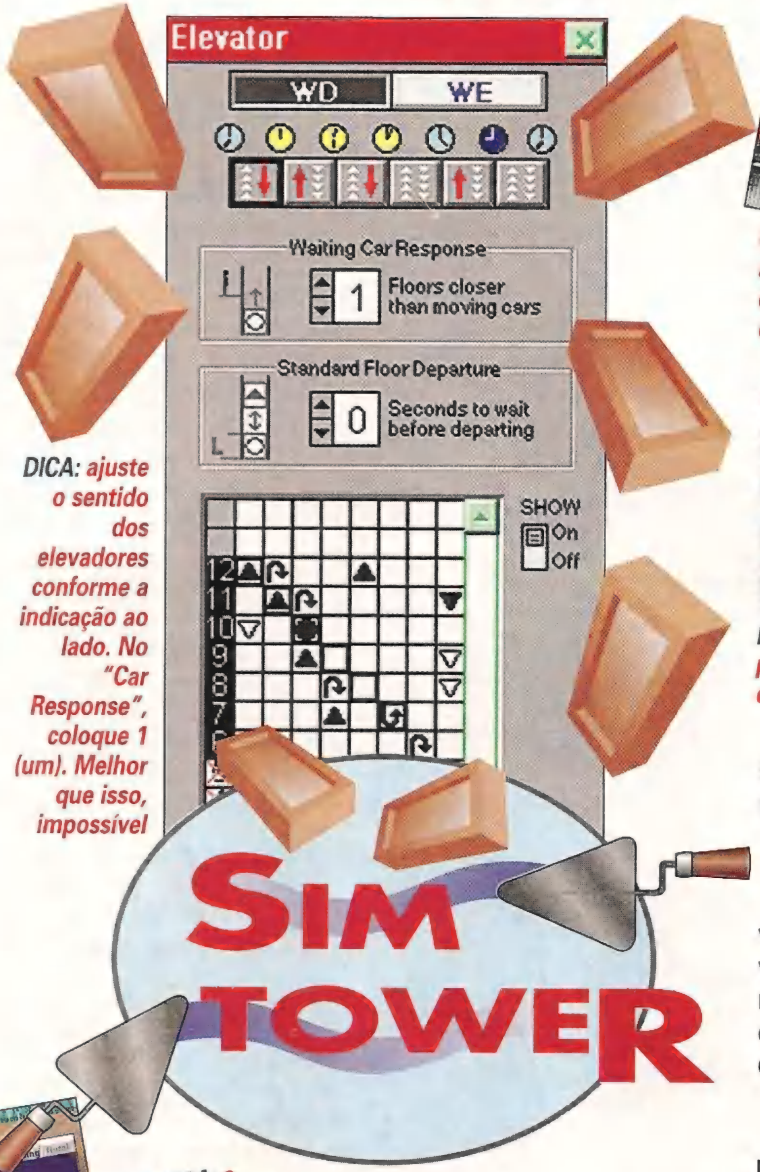
Gibi eletrônico novo na praça! **A Máquina Misteriosa** traz uma turma da pesada para investigar um misterioso sumiço. O CD-Rom, lançado pela MD Software, de Brasília, tem versões em português, inglês e espanhol. Na última Fenasoft, foi apresentado e vendido para países da Europa. As estrelas do game são Nina, Batata e Zé. Os três vão ajudar um cientista louco a encontrar o seu mais novo e mais importante invento, uma máquina que conserta máquinas. Sem ela, nenhum dos outros inventos funciona. Você pode escolher apenas assistir e ouvir a história. Mas se você não consegue ficar de fora e tem de meter o bedelho em tudo, também pode participar. Tudo sem a menor dificuldade e muito bem explicadinho.

Essa é a nossa turma do barulho. Gráficos e desenhos são bem coloridos, mas a parte mais gostosa é o diálogo dos personagens

Aqui, o jovem leitor comanda a história. Mas veja lá, não vale pular página, hein!!

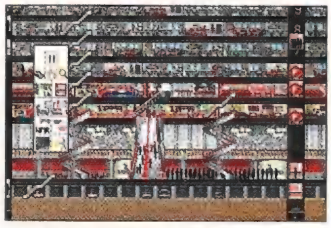
SIM TOWER: UMA GRANDE OBRA NO PC

Sim City, Sim Earth, Sim Aint, Sim Farm etc. etc. Será que falta algum simulador na lista de jogos da Maxis? SIM, é claro. **Sim Tower** é o novo jogo que promete fundir o seu cérebro. Sob medida para aqueles que sempre sonharam ser engenheiros, mas acabaram fazendo medicina porque o pai obrigou. Desenvolvido para o Windows 3.0 (funciona também no Windows 95), **Sim Tower** tem comandos e menus bem simples. O objetivo é dar uma de síndico e administrar a espelunca que você mesmo coloca em pé.



DICA: ajuste o sentido dos elevadores conforme a indicação ao lado. No "Car Response", coloque 1 (um). Melhor que isso, impossível

Olha aí o Baby Betinho chegando atrasado na redação da SuperGamePower

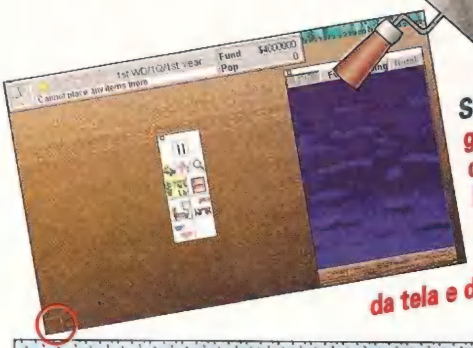


DICA: as escadas rolante só podem ser montadas nas áreas comercias

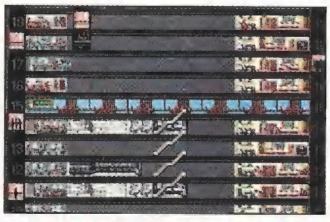
INFERNO NA TORRE

Não pense que é pouca coisa não. O lance é fogo. A torre pode chegar até 100 andares, com direito a cinemas, shopping centers, fast foods, lojas de departamento, hospitais, centros de reciclagem, apartamentos e, pasmem, até estação de metrô.

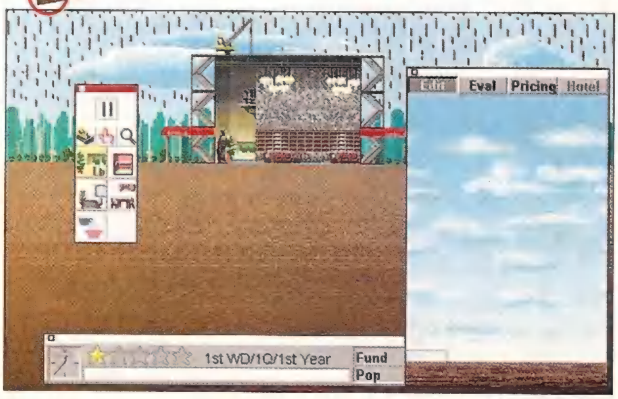
Obviamente, cabe a você manter todos os elementos em harmonia para que os moradores fiquem satisfeitos. O ranking, que vai de uma a cinco estrelas, varia conforme o número de moradores. O ponto chave está na administração dos elevadores. Ajustar todos os carros, sem deixar filas



SGP DICA: a grana é curta para começar o jogo? Então, construa um lobby no canto inferior esquerdo da tela e dobre o seu dinheiro

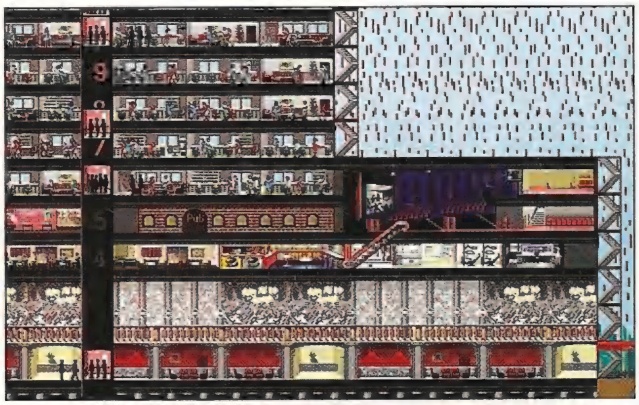


DICA: lobbies adcionais podem ser construídos a cada 15 andares



DICA: faça um lobby de dois andares segurando a tecla CONTROL na primeira construção. SHIFT + CONTROL faz um lobby de três andares

DICA: hotéis podem ser uma boa fonte de renda. Mas não exagere, senão você terá um monte de quartos vazios



DICA: construa o cinema o mais próximo possível do lobby. Os frequentadores agradecem

DICA: o elevador expresso é a solução definitiva para as filas, mas há dois pequenos problemas: custam uma nota preta e só aparecem depois da terceira estrela

em frente aos elevadores é um quebra-cabeça de fundir a cuca. Filas deixam a galera vermelha de raiva e aí já viu, né? Vai todo mundo embora do seu prédio.

fim

DICA: fique atento às promoções. Elas sempre trazem novas opções e alguns problemas, pois os moradores começam a ser mais exigentes

DICA: salões de festa também são uma boa fonte de renda. Além disso, você pode fugir do expediente e cair nas baladas

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU 386/33
Windows 3.0
8 Mega de Disco Rígido
Placa de Som
Vídeo SVGA

O sonho de todo trabalhador: uma estação de metrô dentro do local de trabalho. Essa mordomia só aparece com 4 estrelas

BAD GAMES

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES

CARTUCHOS
CONSOLES
JOYSTICK'S
CD'S
ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

TUDO COM GARANTIA!!!
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS
NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS.

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001
Tel.: (011) 955-7373 - Fax: (011) 954-2513

SUPER GP EXPRESS

HQ

E O HERÓI VIROU VILÃO

O lance rolou com o Lanterna Verde, que virou adepto do mal. O Justiceiro e o Batman viram estrelas do mesmo gibi

O LANTERNA PIROU

Deu a louca na DC Comics. Em Crepúsculo Esmeralda, a editora transforma um dos seus heróis mais tradicionais em assassino. A "vítima" escolhida foi Hal Jordan, o primeiro Lanterna Verde da Terra. A história começa logo após a minissérie "O Retorno do Super-Homem", quando os heróis se reúnem para recolher o que sobrou de Coast City, a cidade natal de Hal Jordan, destruída durante a saga. Depois que todo mundo vai embora, o Lanterna Verde fica doidão e vai para Oa, o planeta natal dos Guardiões do Universo, uns anões cabeçudos que criaram todos os Lanternas Verdes do Universo. Como os Guardiões o impedem de usar o seu anel em benefício próprio (ele queria reconquistar sua cidade), Hal pira de vez. Mata vários de seus antigos chefes, destrói a fonte de energia do planeta - a bateria central, e aniquila os ex-parceiros Lanternas Verdes. Com a pouca energia que lhes restou, os Lanternas Verdes criam seu último representante, chamado Kayle Raymer, sem nenhuma experiência no ramo. O gibi 132 páginas, formato pequeno) foi escrito por Ron Marz e desenhado por Darryl Banks. O resultado dessa história poderá ser acompanhado mensalmente nas revistas Super-Homem e Superboy, da Abril Jovem.

Hal Jordan é o Lanterna Verde que passa para o lado do crime depois de ver sua cidade destruída

A união de Batman e do Justiceiro marca o reencontro da Marvel e da DC Comics, depois de quase 20 anos

A JUSTIÇA DE BATMAN

Atenção, galera dos gibis: está chegando às bancas um dos encontros mais esperados dos últimos tempos. O Novo Batman e O Justiceiro (Abril Jovem, formato americano, papel de luxo, 52 páginas). Havia quase 20 anos a DC Comics e a Marvel não produziam uma história conjunta com seus personagens (a última foi X-Men e os Novos Titãs). O Justiceiro vai atrás do criminoso Retalho, que está refugiado em Gotham City e quer dar um golpe, envenenando os 2 reservatórios de água da cidade para que sua empresa os reconstrua.

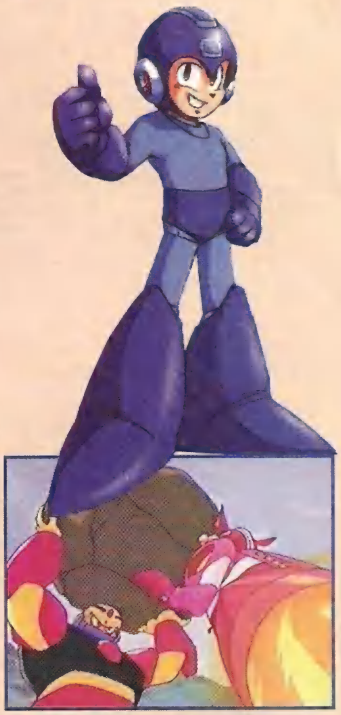
A SAGA CONTINUA EM 96

Para isso, tem a ajuda de um aliado misterioso, que quase não aparece, mas será o personagem central do segundo encontro entre o Batman e o Justiceiro (previsto para o início de 96). Dica: ele tem cabelos verdes, pele branca e vive dando gargalhadas. A história (escrita por Denny O'Neil e desenhada por Barry Kitson, esquenta no momento em que o novo Batman salva o Justiceiro e o ajuda a caçar o Retalho. Mas os dois heróis também têm seus atritos e chegam a trocar umas porradas - o Justiceiro dá um tiro no Batman, que é protegido por sua armadura. Agora é esperar pelo segundo round dessa luta, que reserva outra grande surpresa!

DESENHO

MEGAMAN PÕE COR NA TV

O protagonista de dezenas de aventuras nos videogames resolveu sair do seu veículo preferido e dar um passeio por outras mídias. Megaman em desenho é uma produção conjunta EUA-Japão. Pelo menos na abertura, o lance deu certo: excelente qualidade. Já os capítulos não acompanham o ritmo e ficam com a língua de fora em comparação com a abertura. A história começa quando Dr. Light e seu assistente, Dr. Wily, inventam Proto Man. O tal



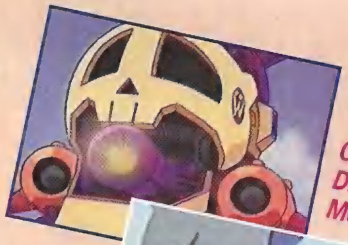
Guts Man tenta atacar, mas o fiel cão mecânico Rush chega em boa hora para dar uma pata

Mega Man em fase de construção. A apresentação do desenho é fantástica!

Os robôs de Dr. Wily esquentam a parada na tela da TV. Segura essa Mega Man!

do Dr. Wily, que não é bobo nem nada, rouba o projeto e o Protoman e cria um exército de robôs assassinos. Assim, nascem os famosos inimigos como Pharaoh Man, Guts Man e Cutter Man. Dr. Light, por sua vez, cria Mega Man e sua companheira, Roll. O cão cibernético Rush veio junto no pacote que você vai poder conferir até o final do ano pelo SBT.

Mega Man: "Posso piratear sua arma?"



O elenco é completo: Dr. Wily, Dr. Light, Mega Man, Roll...

...Proto Man, Rush e a horda de robô assassinos

ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORAS E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

TEC-TOY / SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE
SEGA CD
32-X
SATURN

SONY
PLAYSTATION

TROCA
ASS. TÉCNICA

SHOP GAMES

COMPRA
VENDA

PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
NINTENDO
GAME BOY

CD-i
PHILIPS
MAGNAVOX

3DO
PANASONIC
GOLDSTAR

RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP
FONES: (011) 914-6595 - 914-4463 - 914-6640 - FAX (011) 272-4143

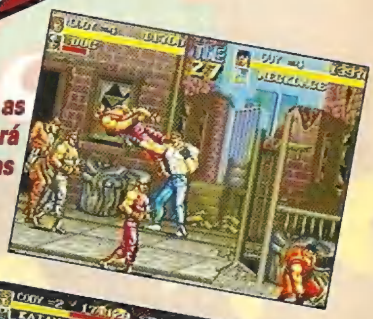
FLASHBACK

Final Fight

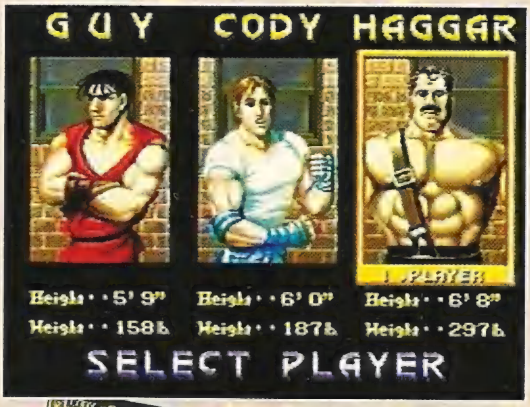
Com Final Fight, a Capcom inaugurou a era dos jogos multissistema. Enquanto isso, Star Fox estourava no SNes com o chip FX e Flashback brilhava no Mega Drive.

Galera, vamos usar a memória. O jogo começou nos arcades, mas não demorou muito para **Final Fight** bater na casa dos gamemaníacos. Primeiro no SNes, depois no Sega CD. A luta rola na capital mundial do crime, Metro City. Um mano velho de guerra assume a prefeitura e resolve acabar com a zoeira. É claro que os maus não gostaram nada dessa história e resolveram pisar no calo do cara, ou seja, raptaram sua filha. Daí, já viu: o namorado da moça e um mestre em artes marciais (que não tinha nada a ver com o lance) resolveram ajudar Haggar. Agora está todo mundo procurando a donzela. Pode começar a ajudar que não tem moleza não!

fim

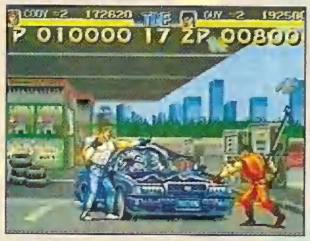


DICA: destrua as caixas. Nelas, você poderá encontrar armas e itens



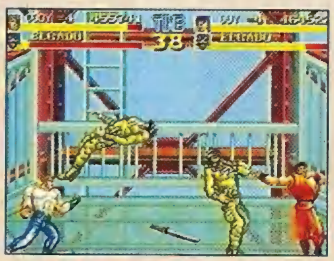
Três lutadores dividem a tela no Sega CD: Guy, Cody e Haggar (nada a ver com aquele viking das histórias em quadrinhos)

DICA: quando o seu adversário for Katana, procure dar duas joelhadas e depois agarrá-lo



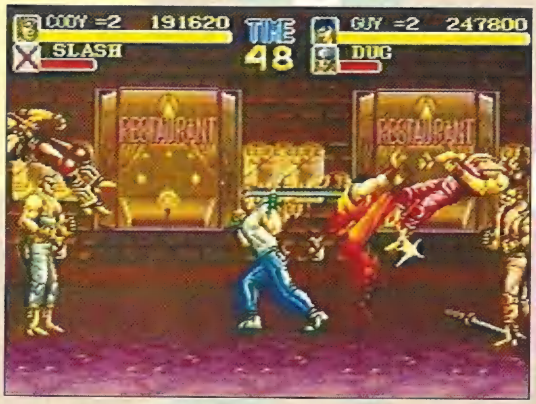
DICA: quando estiver na fase bônus, o lance é destruir essa caranga aí sem ter dó

DICA: contra o policial, use e abuse dos socos. Mas tenha cuidado com sua metralhadora. O chiclete aumenta o life dele



DICA: fique nesta posição para não ser atingido pelas bombas

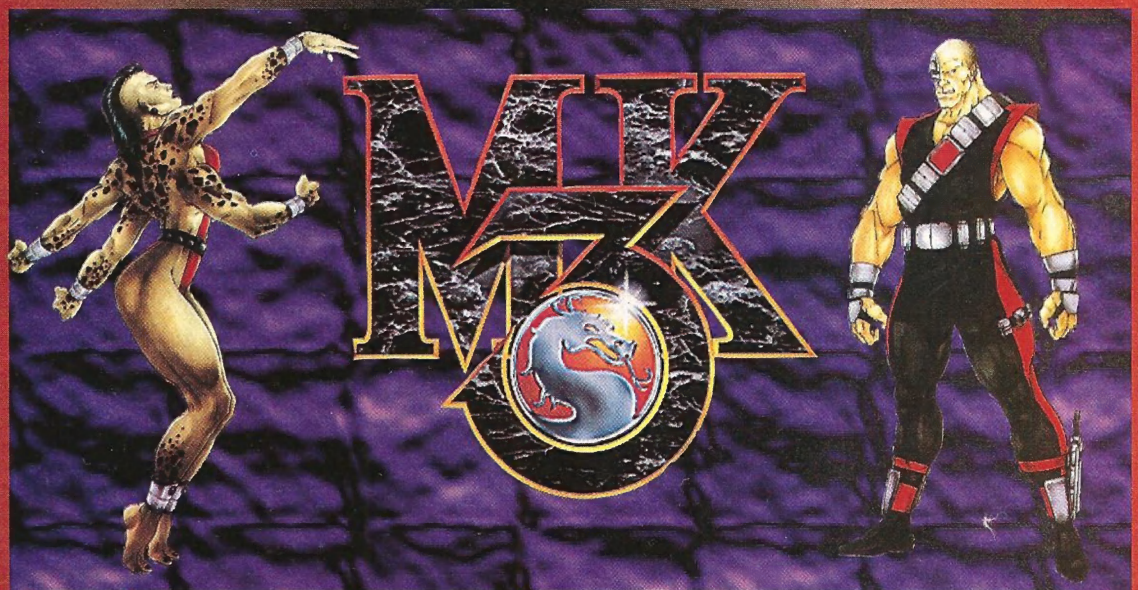
DICA: neste ponto, cuidado com a turma dos gordinhos



DICA: para evitar surpresas desagradáveis e não ser atingido pelas costas, fique na posição que a foto mostra

DICA: destrua Abigail sem dó. Só tome cuidado quando ele ficar vermelho. Aí, saia de sua frente

SUPER GAMEPOWER



SÓ FALTA VOCÊ NESTA GUERRA.

O mundo todo está jogando. Agora, Mortal Kombat 3 está em Snes e Mega Drive, leia tudo na Supergamepower de dezembro. E ainda: retrospectiva 95, os jogos e personagens que mais agitaram a moçada gamemaníaca.

Reveillon antecipado. Previsões 96, as supresas que os fabricantes mais radicais reservam para a galera no ano que vem. Detonado: Chrono Trigger para Snes, o melhor em tecnologia e criação do RPG, até a última fase. Em dezembro, garanta a sua Supergamepower e dê um Jingle Bells para os adversários.

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO DE SUPERGAMEPOWER.

Peça as últimas pelo telefone: (011) 810-6800 ou escreva para Cx. Postal 2505-Dinap S/A. Se preferir, reserve com o seu jornaleiro

EDIÇÃO 19 Castlevania X (Snes) Dragon-The Bruce Lee Story (Mega); Chrono Trigger (Snes); Sega Rally (Arcade); Keio (Sega CD); Doom (Snes); Demolition Man (Mega); BlackThorme (32 X); Wing Commander 3 (3DO); Rayman (Jaguar);Arc The Lad (P.Station); Bug! (Saturn); Killer Instinct (Snes); Panzer Dragoon (Saturn) e Ace Combat (P.Station)

EDIÇÃO 18 Mortal Kombat 3 (Arcade); Primal Rage (Snes/Mega); Killer Instinct (Snes); Wonder Project (Snes) ; Weapon Lord (Snes/Mega); Boogerman(Mega); Power Drive Rally (Jaguar) Syndicate (3DO); Mobile Suit Gundam (P.Station); Last Gladiators (Saturn); Street Fighter Zero (Arcade); Road Rash (Master); The King of Fighters 95 (Neo Geo); Comix Zone (Mega)

EDIÇÃO 17 Front Mission (Snes); Super Bombliss (Snes); The Adventures of Batman & Robin (Snes/Mega); Comix Zone (Mega); Desert Demolition (Mega); Fatal Fury Special (Sega CD); Hell (3DO); Gran Chaser (Saturn); Jumping Flash (P. Station); World Heroes Perfect (Neo Geo)

EDIÇÃO 16 Captain Commando (Snes); Crusader of Centy (Mega); Astal (Saturn); Gunners' Heaven (P.Station); Mortal Kombat 3 (Arcade); Street Fighter - The Movie(Arcade); Spider Man (Mega); MegaMan 7 (Snes); Immercenary (3DO); Judge Dredd (Mega)

EDIÇÃO 15 Art of Fighting 2 (Snes); Super Tetris 3 (Snes); Shining Force CD (Sega CD); Gex (3DO); Chaotix (32 X); Killeak The Blood (P.Station); Panzer Dragon (Saturn) Savage Reign (Neo Geo); Tekken (P.Station); Myst (3DO)

EDIÇÃO 14 Metal Warriors (Snes); Eternal Champions (Sega CD); Quarantine (3DO); Raiden Project (P.Station); International SuperStar Soccer (P.Station); Night Warriors (Arcade); Fatal Fury 3 (Neo Geo); Daytona USA (Saturn); Beyond Oasis (Mega); Star Gate (Mega).

Final Stage

SNES

Castlevania: Dracula X é um jogo bastante difícil, mas a satisfação de terminá-lo compensa. São dois finais: o que mostramos é o feliz, com as prisioneiras salvas. Richter Belmont, herdeiro de Simon Belmont, põe um ponto final no senhor das trevas (será?). E, de quebra, resgata Annet, namorada de Richter, e Maria, sua irmã. Se você quiser uma mãozinha extra para ver esse final, veja as passwords em *SGP Dicas*, na edição 19. fim

DICA: oba!! uma vida extra na última fase

DICA: fique esperando na seta e mande bala no vampiro. Se ele aparecer local da foto, acerte-o de 2 a 4 vezes com a cruz

DICA: mande cruzes nos braços do Drácula transformado. Quando ele pousar fique numa plataforma acima ou abaixo para desviar do raio

Pronto! Mais 100 anos de sono para o Conde...nado. A próxima aventura será no 32 bits

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Sônia R. Carvalho

SUPER GAMEPOWER

ANO 2 - Nº 20 - NOVEMBRO DE 1995

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Editor Assistente: Fabio P. Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Raquel Pintan
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Ricardo Ponsirenas, Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri, Fabiano R. Ximenes **(jogos),** Maximillian Winter s Sidney Gusman **(texto)**

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira, Silvia Janaudis
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Assistente de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING
Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Gerente de Prop. e Prom.: Ione Fabiano
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz
Circulação Bancas: José A. Villanueva

PUBLICIDADE
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino, Lucia Moniz
Consultor: Idevanildo Piffer
Assistente: Adriana Borella

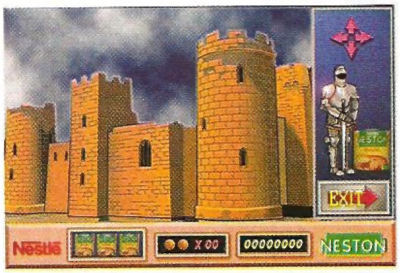
Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

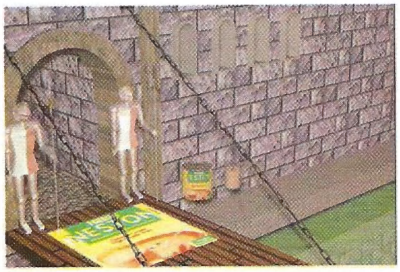
SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A.Matérias de *GamePro* são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

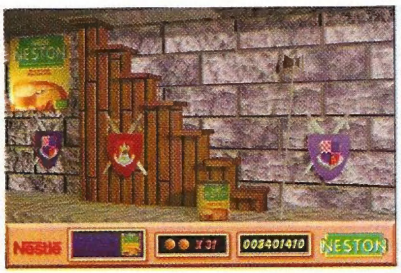
IVC





JWT

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.



INVENTE UMA.

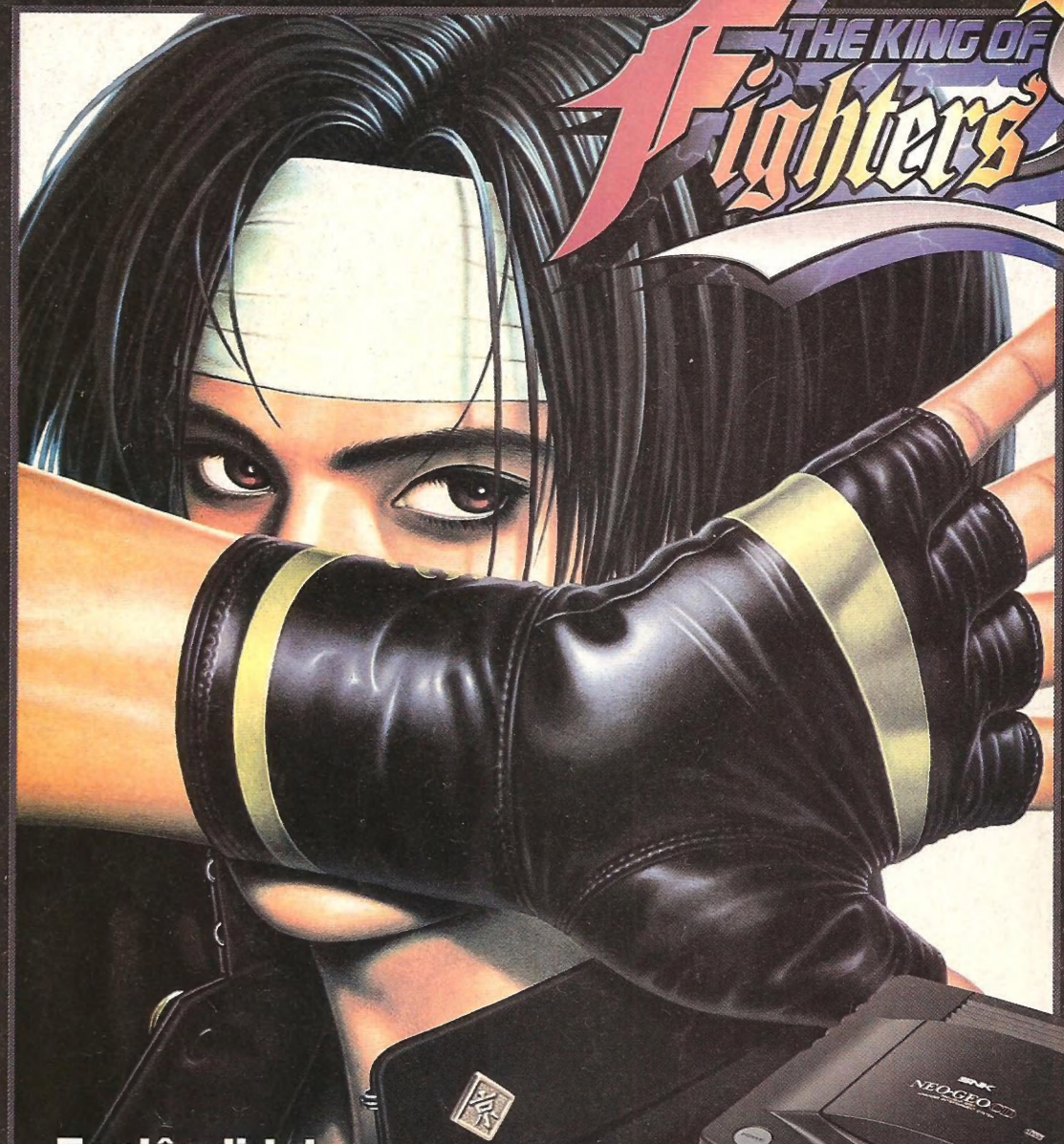
Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.

The Future Is Now

SNK

THE KING OF Fighters 95 ™



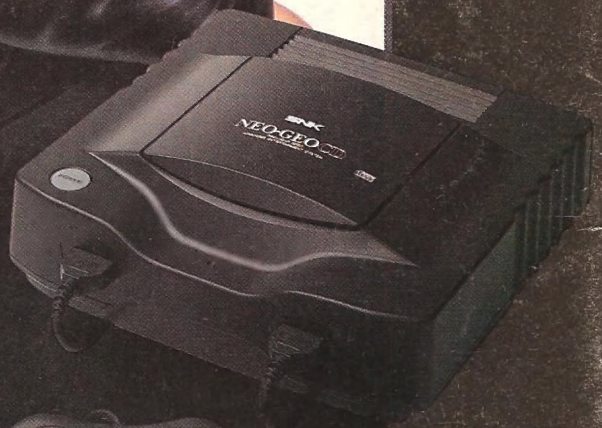
Esplêndido!

Mais de 2000 combinações de equipes.
Só NEO GEO pode ser tão chocante!

Os 24 maiores astros estão numa luta inédita.

Forme o seu trio com o mode de edição de equipes (TEAM EDIT MODE).

Enfrente o seu oponente em batalhas 3 a 3 com o seu NEO GEO CD.



TEAM EDIT

NEO·GEO CD™ &

NEO GEO CD Joystick Controller
Vendido separadamente.

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.
AV. Euclides, 56 - CEP. 04326 - 080 - Jabaquara - São Paulo - SP - BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790

© SNK 1995